

DONNÉES PERSONNELLES

Nom / Principal surnom

Métatype

Groupe ethnique

Âge

Sexe

Taille

Poids

Karma total

Karma actuel

Crédibilité

Rumeur

ATTRIBUTS

Constitution

Chance totale

(6 max naturel, 7 pour les humains)

Agilité

Chance actuelle

Réaction

Essence

Force

Magie ou Résonance

(6 max + grade d'Initiation ou d'Immersion)

Charisme

Initiative

(Réaction + Initiative + Accroissement de réaction)

Intuition

Passes d'Initiative

Logique

Initiative matricielle

(Réponse + Intuition)

Volonté

Initiative astrale

(2 x Intuition)

COMPÉTENCES

Compétence	Ind.	Att.	RD	Type	Compétence	Ind.	Att.	DP	Type
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C

INFOS DE COMBAT BASIQUES

Principale armure

B

/

I

Principale arme à distance

Dom

PA

Mode

CR

Munitions

Principale arme de mêlée

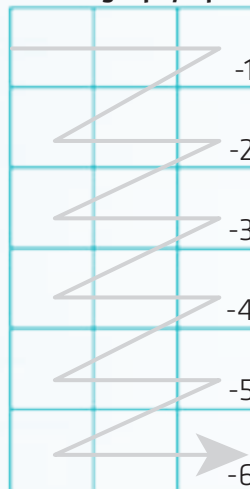
Allonge

Dom

PA

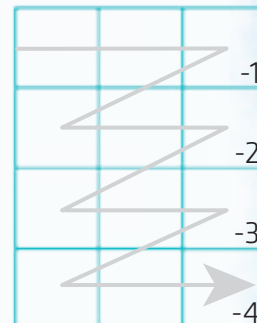
MONITEUR DE CONDITION

Compteur de Dommages physiques



Le personnage a 8 + (Con / 2, arrondi au supérieur) cases sur son Compteur de Dommages physiques ; rayez les cases supplémentaires.

Compteur de Dommages étourdissants



Le personnage a 8 + (Vol / 2, arrondi au supérieur) cases sur son Compteur de Dommages étourdissants ; rayez les cases supplémentaires.

Pour chaque tranche de 3 cases de dommages sur l'un ou l'autre compteur, le personnage subit un modificateur de réserve de dés de -1 lors de ses tests ; ces modificateurs se cumulent au sein des Compteurs de dommages et entre eux, voir Modificateurs de blessures, p. 163.

TRAITS

Trait	Remarque	Type
		A D
		A D
		A D
		A D
		A D
		A D
		A D
		A D
		A D
		A D

IDENTITÉS / NIVEAUX DE VIE / DEVICES

Principal niveau de vie

Argent

Permis & licences

Fausse identité et niveaux de vie, fonds et permis correspondants

ARMES À DISTANCE

Arme	Dom	PA	Mode	CR	Munitions

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Dom	PA	Allonge

AUGMENTATIONS

Augmentation	Indice	Remarque	Essence

SORTS

Sort	Type	Portée	Durée	VD

ESPRITS ou SPRITES

Esprit ou <i>Sprite</i>	Puissance	Services	(In)contrôlé ou (dé)compilé

PROTECTIONS

Protection	Balistique / Impact	Remarques

COMMLINK

Commlink	OS
Réponse	Système
Signal	Firewall
Programmes	

VÉHICULE

Véhicule	Maniabilité
Accélération	Vitesse
Autopilote	Structure
Blindage	Senseurs
Remarques	

CONTACTS

Nom	Loyauté	Influence

POUVOIRS D'ADEPTE ou FORMES COMPLEXES

Nom	Indice