

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
				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

			-1
			-2
			-3
			-4
			-5
			-6

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

Compteur de Dommages étourdissants

			-1
			-2
			-3
			-4

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
Fausses identités 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