

## 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

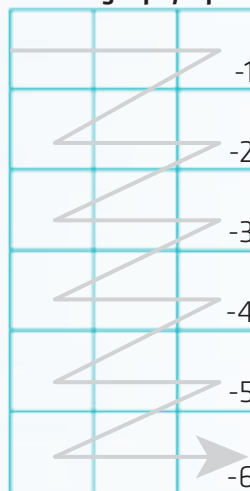
Allonge

Dom

PA

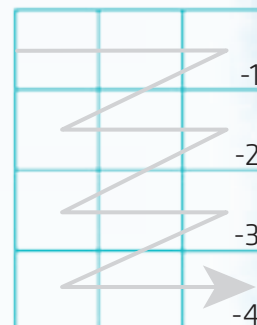
## MONITEUR DE CONDITION

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