

## 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

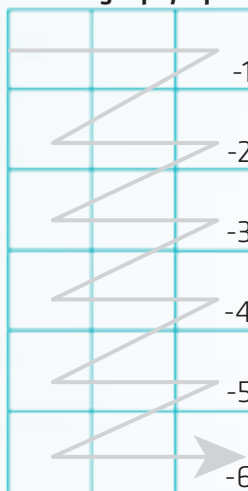
Compétence	Ind.	Att.	RD	Type	Compétence	Ind.	Att.	DP	Type
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
				A C					A C
		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

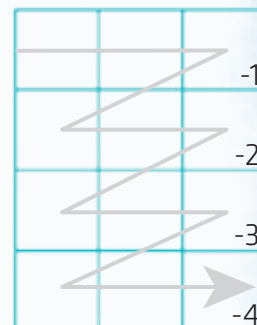
## MONITEUR DE CONDITION

### Compteur de Dommages physiques



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
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