

« FICHE DE PERSONNAGE »

NOM DU PERSONNAGE_

DESCRIPTION PHYSIQUE_

Taille : _____ Poids : _____

Peau : _____ Corpulence : _____

Cheveux : _____ Yeux : _____

Droitier Gaucher Ambidextre

Signes particuliers : _____

Archétype : _____

Type génétique : _____

Âge : _____ ans

Sexe : Masculin Féminin

Fécondité : Fécond Stérile

Origine géographique : _____

Origine sociale : _____

Formation de base : _____

Études supérieures : _____

ATTRIBUTS_	Force	Constitution	Coordination	Adaptation	Perception	Intelligence	Volonté	Présence	Chance
Niveau de base									
Modif. Type génétique									
Modif. Points de Création (PC)									
Niveau actuel									
Aptitude naturelle									

COMPÉTENCES_	Attr.	Base	Maît.	Glob.
Aptitudes physiques				
<input type="checkbox"/> Acrobatie/Équilibre •		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Athlétisme		FOR/COO		
<input type="checkbox"/> Escalade		FOR/COO		
<input type="checkbox"/> Manœuvres sous-marines •		FOR/COO		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Combat (contact)				
<input type="checkbox"/> Arts martiaux [lutte]	(-3)	COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Arts martiaux [techniques défensives]	(-3)	COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Arts martiaux [techniques offensives]	(-3)	COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Combat armé		FOR/COO		
<input type="checkbox"/> Combat à mains nues		FOR/COO		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Combat (tir)				
<input type="checkbox"/> Armes de poing		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Armes sous-marines		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Fusil/Armes d'épaule		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Tir automatique •		FOR/PER		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Communication/Relations sociales				
<input type="checkbox"/> Analyse empathique	(-3)	INT/PRE		
<input type="checkbox"/> Commandement		VOL/PRE		
<input type="checkbox"/> Éloquence/Persuasion †		INT/PRE		
<input type="checkbox"/> Intimidation		VOL/PRE		
<input type="checkbox"/>				
Connaissances				
<input type="checkbox"/> Conn. nations/org. [_____] • PN		INT/INT		
<input type="checkbox"/> Éducation/Culture générale	(-3)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Navigation †	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

COMPÉTENCES_	Attr.	Base	Maît.	Glob.
Furtivité/Subterfuge				
<input type="checkbox"/> Camouflage/Dissimulation	(-3)	ADA/PER		
<input type="checkbox"/> Discrétion/Filature		ADA/PER		
<input type="checkbox"/> Furtivité/Déplacement silencieux •		ADA/PER		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Langues/langages				
<input type="checkbox"/> Langue étrangère [_____] PN		INT/INT		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Pilotage				
<input type="checkbox"/> Manœuvres d'armures [externes] •		COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Manœuvres d'armures [sous-marines] •		COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Pilotage [_____]				
<input type="checkbox"/> Pilotage [_____]				
<input type="checkbox"/> Télépilotage	(-3)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/>				
Survie/Extérieur				
<input type="checkbox"/> Conn. milieu naturel [Océans] •	(-3)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Conn. milieu naturel [Souterrains] • (-3)		ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Conn. milieu naturel [Surface] •	(X)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Observation		PER/VOL		
<input type="checkbox"/> Survie	(X)	ADA/VOL		
<input type="checkbox"/>				
Techniques				
<input type="checkbox"/> Analyses sonscons	(X)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Armes embarquées/Artillerie	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Électronique †	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Informatique †	(-3)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Mécanique [_____]		INT/INT		
<input type="checkbox"/> Piratage informatique †	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Premiers soins	(-3)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Systèmes de sécurité	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

• compétence limitative ; PN compétence à progression naturelle ; (X) compétence réservée ; † compétence à pré-requis (optionnel)

INITIATIVE_

Niveau de départ = Réaction

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

ATTRIBUTS SECONDAIRES_

Choc • <i>Seuil d'étourdissement</i>	
• <i>Seuil d'inconscience</i>	
Modif. de dommages (au contact)	
Réaction (ADA+PER)/2	
Résistance aux dommages	
Résistances naturelles • <i>Drogue (CON+VOL)/2</i>	
• <i>Maladie, poison & Radiation (CON)</i>	
Souffle (CON+VOL)/2	

DÉPLACEMENTS_

	Allure lente	Allure moyenne	Allure rapide	Allure maximum
Au sol				
Sous l'eau				

ARMES (CONTACT)_

	Dom.	Choc	FOR	Ini.	All.	ITG
Mains nues	1D6 +					

ARMES (TIR)_

	Dom.	Choc	Portée (+0/-5/-10/-15)	FOR	Ini.	Mode de tir	Mun. (coût)	Notes	ITG

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES, MUTATIONS ET POLARIS_

ÉQUIPEMENT ET NOTES_

BLESSURES & SÉQUELLES_

ÉTAT DE SANTÉ & PROTECTIONS_

Localisation (contact)	1 - 4	5-10	11-13	14-16	17 - 18	19 - 20	
Localisation (distance)	1 - 2	3-8	9-11	12 - 14	15 -17	18 - 20	
BLESSURES_	Tête	Corps	Bras d.	Bras g.	Jambe d.	Jambe g.	Malus
Légères (5)	□□□	□□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	-1
Moyennes (10)	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	-3
Graves (15)	□□ -5	□□□+0	□□	□□	□□	□□	-5
Critiques (20)	□□-10	□□ -5	□□ +0	□□ +0	□□ +0	□□ +0	-10
Mortelles (25)	□ -15	□□ -10	□ -5	□ -5	□ -5	□ -5	Action Impossible
Mort/Membre d. (30)	Mort	Mort	□ -10	□ -10	□ -10	□ -10	Action Impossible
Protections	Protection		Choc		Localisation		Catégorie/malus

TABLE DES MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC_

Marge	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-19	20-24	25-34	35+
Modificateur	+/- 0	+/- 1	+/- 2	+/- 3	+/- 4	+/- 5	+/- 6	+/- 7	+/- 8	+/- 9

TYPE D'ARMURE_

--

ATTRIBUTS DE L'ARMURE

Résistance aux dom.		Vitesse	
Blindage (BLD)			
Exo-Force			
Modif. de dom.		Malus d'initiative	

DOMMAGES_	Avaries	Modificateur d'incident	Perte définitive d'ITG (structure)
Légères (5)	□□□□	-	-
Moyennes (10)	□□□□	+2	-
Graves (15)	□□□	+4	-
Critiques (20)	□□	+6	1
Catastrophiques (25)	□□	+8	1
Destruction (30)	Destruction	-	2

LOCALISATION DES INCIDENTS_

ID10	Éléments	ITG
1-2	Structure	
3-4	Exosquelette	
5	Générateur	
6-7	Systèmes auxiliaires	
8-9	Armements	
10	Pilote	

EFFETS DES INCIDENTS_

ORDINATEUR

TYPE DE MATÉRIEL_		
		Poids
Niv. max. des prog.	Gestion systèmes	Potentiel
Génération	Blindage IEM	Intégrité
Programmes		

INFORMATIONS SUR L'ARMURE_

Catégorie : _____ NT : _____

Taille : _____

Profondeur (Optimale) : _____

Profondeur (Limite) : _____

Profondeur (Écrasement) : _____

Autonomie : _____

• Malus de saisie : _____

• Armure à terre : _____

Notes : _____

SYSTÈMES AUXILIAIRES

N°	MATÉRIEL_	Niv.	Description	ITG
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				

ARMEMENT_

Dom.	Choc	Portée (+0/-5/-10/-15)	Ini.	Mode de tir	Mun. (coût)	Notes	NT	ITG

TABLE DES MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC_

Marge	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-19	20-24	25-34	35+
Modificateur	+/- 0	+/- 1	+/- 2	+/- 3	+/- 4	+/- 5	+/- 6	+/- 7	+/- 8	+/- 9

