

PHYSIQUES

NATUREL AMÉLIORÉ BONUS

Constitution

Agilité

Réaction

Force

MENTAUX

NATUREL AMÉLIORÉ BONUS

Volonté

Logique

Intuition

Charisme

SPÉCIAUX

NATUREL AMÉLIORÉ BONUS

Essence

Magie

Résonnance

⚡tout

INITIATIVES

NATURELLE AMÉLIORÉE NOMBRE DE DÉS

Matrice Physique Naturelle

Matrice Physique Améliorée

Matrice Physique Cold-sim

Matrice Physique Hot-sim

Astrale

ACTIONS

MAJEURE MINEURE

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

COMBAT RAPPROCHÉ

+ Agi +

Armes contondantes

Armes tranchantes

Combat à mains nues

ARMES À FEU

+ Agi +

Fusils

Mitraillettes

Pistolets

Pistolets automatiques

Shotguns

Tasers

ARMES EXOTIQUES

+ Agi +

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

ATHLÉTISME

+ Agi +

Archerie

Escalade (1m/succès)

Gymnastique

Lancer

Natation (3m + 0,5m/succès)

Saut

Sprint (15m + 1/succès)

Rappel : Vitesse de marche 10m - Action simple

FURTIVITÉ

+ Agi +

Camouflage

Discretion

Escamotage

SOULEVER/TRANSPORTER

For + Con +

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

PERCEPTION

+ Int +

Auditive

Tactile

Visuelle

Environnement

Environnement

PLEIN AIR

+ Int +

Orientation

Pistage

Survie

Environnement

Environnement

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

ESCREQUERIE

+ Cha +

Comédie

Déguisement

Imposture

Représentation

INFLUENCE

+ Cha +

Enseignement

Étiquette

Intimidation

Leadership

Négociation

JAUGER LES INTENTIONS

Vol + Int +

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

ÉLECTRONIQUE

+ Log +

Informatique

Logiciels

Matériel électronique

PIRATAGE

+ Log +

Cybercombat

Guerre électronique

Hacking

TECHNOMANCIE

+ Rés +

Compilation

Décompilation

Inscription

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

BIOTECH

+ Log +

Biotechnologie

Cybertechnologie

Médecine

Premiers soins

INGÉNIERIE

+ Log +

Armes de véhicule

Armurerie

Crochetage

Démolition

Mécanique aéronautique

Mécanique automobile

Mécanique industrielle

Mécanique nautique

PILOTAGE

+ Réa +

Véhicules aériens

Véhicules aquatiques

Véhicules terrestres

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

ASTRAL

+ Mag +

Combat astral

États émotionnels

Signatures astrales

Esprit

Esprit

CONJURATION

+ Mag +

Bannissement

Invocation

Lien d'esprit

ENCHANTEMENT

+ Mag +

Alchimie

Création d'artefact

Désenchantement

SORCELLERIE

+ Mag +

Contresort

Lancement de sorts

Magie rituelle

COMPÉTENCES

INDICE ATTRIBUT BONUS TOTAL

MÉMOIRE

Log + Vol +

Natif

B Spé Exp

B Spé Exp

B Spé Exp

B Spé Exp

ARTS MARTIAUX

ARTS CONNUS CATÉGORIES CONNUES

● Générale

○ Armes ○ Lutte

○ Frappe ○ Mobilité

TECHNIQUES

TRAITS

NOM DU TRAIT POINTS

DÉFENSE

ARMURE

Score Déf

Armure Bonus Armure

Social Infiltration

Mode Con Mode

Combat Personnel

COMBAT

Réa + Int +

SANG FROID

Cha + Vol +

SORT DE COMBAT DIRECT

Int + Vol +

SORT DE COMBAT INDIRECT

Réa + Vol +

SANTÉ

ÉTOURDISSANT PHYSIQUE

RÉSIST. DOM. ÉTOURDISS. Vol +

RÉSIST. DOM. PHYSIQUES Con +

8 + Vel (Arrière supérieur) + Bonus

8 + Car (Arrière) (Supérieur) + 1/2 membre cybernétique + Bonus

Pour chaque bloc de 3 cases de dommage sur chaque moniteur, le personnage souffre d'un -1 cumulatif pour tous ses tests (sauf résistance aux dégâts)

8 + Vel (Arrière supérieur) + Bonus

8 + Car (Arrière) (Supérieur) + 1/2 membre cybernétique + Bonus

8 + Vel (Arrière supérieur) + Bonus

8 + Car (Arrière) (Supérieur) + 1/2 membre cybernétique + Bonus

ARMES À DISTANCE

Cat.	Munitions Normales	Valeur Dégâts	Score Offensif					Munitions Nb / Cap
			P	C	M	L	E	
			0	4	51	251	500	+

Arme	Cat.	Capac.
M. Normales		

Arme	Cat.	Capac.
M. Normales		

Arme	Cat.	Capac.
M. Normales		

Arme	Cat.	Capac.
M. Normales		

Arme	Cat.	Capac.
M. Normales		

ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Mains nues	Arme
Valeur Dégâts	VD SO	VD SO
Score Offensif		

Arme	Arme
VD SO	VD SO

Arme	Arme
VD SO	VD SO

Arme	Arme
VD SO	VD SO

GRENADES & EXPLOSIFS

Arme	Arme	Arme
Valeur Dégâts Impact Proche Courte	Souffle Portée	

Arme	Arme	Arme
Valeur Dégâts Impact Proche Courte	Souffle Portée	

POUVOIRS D'ADEPTE

PP	POUVOIR	PP	POUVOIR

VOIE D'ADEPTE

VOIE SUIVIE

ESPRIT MENTOR

ESPRIT MENTOR SUIVI

INITIATION

MÉTAMACIES	GRADE

AUGMENTATIONS

ESSENCE	GAMME	CAPACITÉ	IMPLANT

ARMURES & VÊTEMENTS

Armure	Armure
Score Défensif	SD Social Capacité
Modif. Social	
Capacité Libre / Totale	

Armure	Armure
Score Défensif	SD Social Capacité
Modif. Social	
Capacité Libre / Totale	

ÉQUIPEMENTS

--

COMMLINKS

Commlink 1	Commlink 2
Indice Trait. Données Fire wall Empl. Prog.	Indice T F Prog.

VÉHICULE

Modèle	Modifications/Équipements/Modules																
<table border="1"> <tr> <td>Roule Tout-terrain</td> <td>Chassis</td> <td>Autopilot</td> <td>Senseurs Electronique</td> </tr> <tr> <td>Maniabilité</td> <td></td> <td>Places</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Vitesse max</td> <td></td> <td>Structure</td> <td>Résistance Blindage</td> </tr> <tr> <td>Accélération Acc. Intervalle</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Roule Tout-terrain	Chassis	Autopilot	Senseurs Electronique	Maniabilité		Places		Vitesse max		Structure	Résistance Blindage	Accélération Acc. Intervalle				
Roule Tout-terrain	Chassis	Autopilot	Senseurs Electronique														
Maniabilité		Places															
Vitesse max		Structure	Résistance Blindage														
Accélération Acc. Intervalle																	

CASH / VALEURS

ID / CRÉDITUBE	MONTANT	ID / CRÉDITUBE	MONTANT

Arme	Cat.	Capac.
M. Normales		

Points-darmes	Pixtatal Customisation	CF

Chassis	Electronique	Conduite

8 + Résistance/2 (Arrondi supérieur) + Bonus

