

CAPACITÉS DE BASE

NOTES

FORCE	VITALITÉ	COORDINATION	INTELLIGENCE	VOLONTÉ	PERSONNALITÉ	Nom du personnage : _____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nom du joueur : _____
Corporation : _____			Archétype : _____			Niveau social : <input type="checkbox"/>
Taille : _____			Poids : _____			Âge : <input type="checkbox"/>
Cheveux : _____			Yeux : _____			Code d'identification/Surnom : _____
Lieu de naissance : _____			Formation (nombre d'années) : _____			

Événements : _____

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS

Apparence générale : _____

Amis et famille : _____

Comportement : _____

Histoire : _____

CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT

DÉPLACEMENT	BONUS OFFENSIF	ACTIONS	BONUS DÉFENSIF	BONUS DE PERCEPTION	BONUS D'INITIATIVE	POINTS DE BLESSURES	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>Attaque tournoyante = 1 action, 1 attaque en mêlée par cible</p> <p>Charge = 1 action, -3 attaque en mêlée</p> <p>Concentration = 1 action, +3 au lancement d'un sort</p> <p>Dissimulation = avant le combat, permet de ne pas être pris pour cible</p> <p>Embuscade = 2 actions, déplacement-attaque-déplacement</p> <p>Esquive = 1 action, annule une attaque</p> <p>Préparation d'une attaque = 1 action, +3 attaque ou ±5 à la localisation</p> <p>Repérage = 1 action, prend pour cible une unité dissimulée</p> <p>Tir de barrage = 1 action, la cible fait un jet de Volonté difficile ou est paralysé pour ce tour de combat</p> <p>Réduire une hémorragie = 2 actions, annule une hémorragie</p>

Localisation	Tête 1-2	Poitrine 3-5	Abdomen 6-8	Bras droit 9-11	Bras gauche 12-14	Jambe droite 15-17	Jambe gauche 18-20
1-2 pts dommages infligés	<input type="checkbox"/> -1 action	<input type="checkbox"/> -1 action	<input type="checkbox"/> -1 action	<input type="checkbox"/> -1 action -3 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -3 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -1 pas/action	<input type="checkbox"/> -1 action -1 pas/action
3-4 pts dommages infligés	<input type="checkbox"/> Inconscient Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action/tour	<input type="checkbox"/> -2 actions/tour	<input type="checkbox"/> -1 action -5 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -5 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -2 pas/action	<input type="checkbox"/> -1 action -2 pas/action
5 et plus pts dommages infligés	<input type="checkbox"/> Mort	<input type="checkbox"/> Inconscient Hémorragie	<input type="checkbox"/> Inconscient Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action, Inutilisable Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action Inutilisable Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action, Immobilisé Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action Immobilisé Hémorragie

BLESSURES

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0 Inconscient

-1 Mort

ARMEMENT

Arme	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Notes
			/						
			/						
			/						
			/						
			/						
			/						

CC = coup par coup
SA = semi-automatique (coup par coup et rafales courtes)
A = automatique (toutes cadences de tir)
(xn) = nombre de jets autorisés lors d'une attaque automatique

Coup par coup = 1 jet d'attaque ; 1 balle dépensée
Rafales courtes = 1 jet d'attaque ; 3 balles dépensées ; +1 aux dommages
Tir automatique = n jets d'attaque ; nx5 balles dépensées ; +2 aux dommages