

CÉLÉBRITÉ

GROUPES / FACTIONS AMIS

GROUPES / FACTIONS OPPOSÉS

Niveau :
Points en cours :
Notes :

[illegible]

HISTORIQUE ET PERSONALITÉ_



<< FICHE DE PERSONNAGE_

[illegible]

NOM_

DESCRIPTION PHYSIQUE_

Type génétique : _____ Age : _____

Taille : _____ Poids : _____

Peau : _____ Corpulence : _____

Cheveux : _____ Yeux : _____

Gaucher ☐ Ambidextre ☐ Droitier ☐

Signes particuliers : _____

Citation : _____

INFORMATIONS_

Archétype : _____

Profession(s) : _____

Sexe : ☐ *Masculin* ☐ *Féminin*

Fécondité : ☐ *Fécond* ☐ *Stérile*

Origine géographique : _____

Origine sociale : _____

Formation de base : _____

Etudes supérieures : _____

EXPÉRIENCE_	
Cumul :	En cours :

ATTRIBUTS_	FOR Force	CON Constitution	COO Coordination	ADA Adaptabilité	PER Perception	ERU Erudition	VOL Volonté	PRE Présence	Chance
Niveau									

COMPÉTENCES_

APTITUDES PHYSIQUES		
<input type="radio"/> Acrobatie/Escalade	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Athlétisme	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Discrétion/Furtivité	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Larcins	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Manœuvres sous-marines	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Respiration F.O.E.	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>

LANGAGES	
○ Langues vivantes	___ □ <input type="text"/>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
○ Langues anciennes •	___ □ <input type="text"/>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
○ Langues spéciaux •	___ □ <input type="text"/>
_____	_____
_____	_____

SURVIE / EXTÉRIEUR		
<input type="radio"/> Con. milieu naturel [océans] (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Con. milieu naturel [souterrains] •	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Con. milieu naturel [surface] •	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Observation (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>

CONNAISSANCES		
<input type="radio"/> Bureaucratie	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Cartographie •	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Commerce/Trafic	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Connaissance des Nations	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
<input type="radio"/> Connaissance des Organisations	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
<input type="radio"/> Cryptographie •	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Education/Culture générale	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Navigation • (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Recherche d'informations	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Sciences/Con. spécialisées • :		
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
<input type="radio"/> Tactique (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>

RELATIONS SOCIALES		
O Analyse empathique	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Commandement (cc)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Déguiement/Imitation	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Eloquence/Persuasion	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Enseignement	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Entregent/Séduction	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Expression artistique :		
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Intimidation	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Jeu	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>

PILOTAGE		
<input type="radio"/> Manœuvre d'armures	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Pilotage [Navires légers] (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Pilotage [Navires lourds] • (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Pilotage [Véhicules de sol]	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="radio"/> Télépilotage	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

TECHNIQUES		
O Analyse sonscons (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Aquaculture/Elevage	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Armes embarq./ Artillerie • (CC)	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Artisanat :		
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Chirurgie •	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Dressage	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Electronique	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Explosifs •	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Falsification •	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Génie technique :		
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Informatique	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Mécanique	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Premiers soins	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
O Systèmes de sécurité	_____	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>

EVOLUTION DES ATTRIBUTS ET COMPETENCES					
Attribut	Coût	Comp.	Coût	Comp.	Coût
		0 à 1	1 (gén.)	3 à 4	10
+1	10 XP		3 (mét.)	4 à 5	17
+2	15 XP	1 à 2	2	5 à 6	26
8 à 9	20 XP	2 à 3	5		

COMP. SPÉCIALES_

CARACTÉRISTIQUES_

Initiative

Nb d'Actions par TC

Mod. Dmg. FOR

Mod. Dmg. COO

Choc (Etourdissement)

Résistances naturelles

COMBAT_

CONTACT

Armes lourdes/spéciales •

Arts martiaux •

Combat armé

Combat à mains nues

TIR

Armes de jet

Armes lourdes/spéciales •

Armes de poing

Armes sous-marines

Armes de trait

Fusils/Armes d'épaule

ARTS MARTIAUX_

OPP.

MANŒUVRE

AVANTAGES_

ARMES_

Attr.

Dmg.

Choc

Portée

FOR

Ini.

Mode Tir

Rch

Mun. (coût)

TIR EN RAFALE

25% du chargeur

F+1 ou 2 cibles

50% du chargeur

+1D ou F+2 ou 3 cibles

75% du chargeur

+1D/F+1 ou 4 cibles

100% du chargeur

+2D ou +1D/F+2 ou 5 cibles

DÉSAVANTAGES_

ÉTAT DE SANTÉ_

ÉTAT DE SANTÉ GÉNÉRAL

Malus

Superfic.

Léger

Moyen

Grave (-/D6)

Critique (D6/D10)

Coma (D10/D12)

Mortel (D12+2/D20+2)

LOC

Prot.

1 - Tête

2 - Bras D

3 - Bras G

4 - Corps

5 - Jambe D

6 - Jambe G

Séquelles :

PROTECTION_

Protection

Choc

Localisations

Malus

FOR

POLARIS_

Attr.

Description

XP

Maîtrise du Polaris

SOLS_

ORDINATEUR_

Type de matériel

Poids

Génération

BLD IEM

Programmes

IMPLANTS_

Modèle

Niv./Bonus

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ_

Matériel

Niv./Bonus

Poids

Notes

NT

ARMURE MÉCANISÉE_

Catégorie :

Malus :

NT :

Taille :

Profondeur :

Opérationnelle :

Limite :

Ecrasement :

Autonomie :

Protection :

[H] :

[V] :

Exo-Force :

MDmg :

INCIDENTS

Léger

Moyen

Grave (-/D6)

Critique (D6/D10)

Catastrop. (D10/D12)

Destruction (D12+2/D20+2)

Malus

-

-1

-2

-4

X

X

1 - Structure

2 - Exosquelette

3 - Générateur

4 - Syst. auxiliaires

5 - Armements

6 - Pilote

SYSTÈME

NIV.

SYSTÈME

NIV.

ÉQUIPEMENT ENTREPOSÉ_

<< AVANTAGES DÉSAVANTAGES / COMBAT / POLARIS_

>> ÉQUIPEMENT_