

# FICHER DE DONNÉES PERSONNELLES



# PORTRAIT

NOM :  AGE :  RADS :

ESPÈCE :  TRAITS :

## FINANCES

CASH :  DETTE :  PENSION :

CHARGES / MOIS VAISSEAU :  DÉPENSES DE BASE :

## CARACTÉRISTIQUES

			BASE	ACT.	MOD		BASE	ACT.	MOD
0	-3	FORCE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	INTELLECT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 - 2	-2	DEXTÉRITÉ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ÉDUCATION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 - 5	-1	ENDURANCE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SOCIAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 - 8	0								
9 - 11	+1	MORAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CHARME	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 - 14	+2	CHANCE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSIONIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15 - 17	+3	SANTÉ MENTALE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## COMPÉTENCES

Polyvalent <input type="checkbox"/>		Malus de compétence absente :	
<input type="checkbox"/> Administration	<input type="checkbox"/> Art	<input type="checkbox"/> -> Téléopérations	<input type="checkbox"/> -> Naturelles
<input type="checkbox"/> Aéronef :	<input type="checkbox"/> -> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Enquêteur	<input type="checkbox"/> -> Sans armes
-> Ailes	<input type="checkbox"/> -> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Explosifs	<input type="checkbox"/> Navigation
-> Dirigeable	<input type="checkbox"/> -> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Furtivité	<input type="checkbox"/> Négociant
-> Grav	<input type="checkbox"/> Artilleur	<input type="checkbox"/> Ingénieur	<input type="checkbox"/> Persuader
-> Ornithoptère	-> Écrans	-> Énergie	<input type="checkbox"/> Pilote
-> Rotor	-> Ortilerie	-> Propulsion-M	-> Petits vais.
<input type="checkbox"/> Ambianceur	-> Tourelles	-> Propulsion-S	-> Vaiss. spaciaux
<input type="checkbox"/> Animaux	-> Vaisseaux majeurs	-> Support de vie	-> Vaiss. amiraux
-> Dressage	<input type="checkbox"/> Astrogation	<input type="checkbox"/> Intendant	<input type="checkbox"/> Profession
-> Manipulation	<input type="checkbox"/> Avocat	<input type="checkbox"/> Joueur	-> <input type="text"/>
-> Vétérinaire	<input type="checkbox"/> Combi	<input type="checkbox"/> Langage	-> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Athlétisme	<input type="checkbox"/> Conduire	-> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Reconnaissance
-> Dextérité	-> Aéroglisteurs	-> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Science
-> Endurance	-> Chenillés	-> <input type="text"/>	-> <input type="text"/>
-> Force	-> Excavatrices	<input type="checkbox"/> Leadership	-> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armes de poing	-> Marcheurs	<input type="checkbox"/> Marin	-> <input type="text"/>
-> Archaïques	-> Roues	-> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sens de la rue
-> Énergétiques	<input type="checkbox"/> Diplomate	-> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Survie
-> Projectiles	<input type="checkbox"/> Duperie	<input type="checkbox"/> Mécanique	<input type="checkbox"/> Tactique
<input type="checkbox"/> Armes lourdes	<input type="checkbox"/> Électronique	<input type="checkbox"/> Médecine	-> Militaire
-> Artillerie	-> Comms	<input type="checkbox"/> Mêleé	-> Navale
-> Portables	-> Ordinateurs	-> Contondantes	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
-> Véhiculaires	-> Senseurs	-> Lames	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>

## CARRIÈRES

## AFFECTATIONS

## Q S P C ÉVT N

## BÉNÉFICES / RANG

		●	●	●	●		
		●	●	●	●		
		●	●	●	●		
		●	●	●	●		
		●	●	●	●		
		●	●	●	●		

Q : Qualification S : Survie / P : Promotion / C : Commission / Évt N : résultat du jet d'événement / aléa

## ARMURES

Type	NT	Prot	Rad	Kg	Options

## ARMES

Type	NT	Kg	Mag	Dom	P.courte	P.moyenne	P.longue	P.extrême
Options :								
Options :								
Options :								
Options :								
Options :								

## AUGMENTATIONS

Type	NT	Amélioration

## BLESSURES

Type	Localisation	Temps de récup	Notes



## ALLIÉS

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue
Notes			

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue
Notes			

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue
Notes			

## CONTACTS

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue
Notes			

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue
Notes			

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue
Notes			

# RIVAUX

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue

Notes

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue

Notes

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue

Notes

# ENNEMIS

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue

Notes

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue

Notes

Nom	Affinité	Inimitié	Dernière position connue

Notes



# POUVOIRS PSY

MAX ACT

RÉSERVE



## Clairvoyance

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

## Conscience

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

## Télépathie

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

## Télékinésie

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

Pouvoir	Diff.	Portée	Coût

Effet

## Téléportation

Diff.	Portée	Coût