

FICHIER DE DONNÉES PERSONNELLES



PORTRAIT

NOM :

AGE :

RADS :

ESPÈCE :

TRAITS :

FINANCES

CASH :

DETTE :

PENSION :

CHARGES / MOIS VAISSEAU :

DÉPENSES DE BASE :

CARACTÉRISTIQUES

		BASE			ACT.			MOD		
0	-3	FORCE			INTELLECT					
1 - 2	-2	DEXTÉRITÉ			ÉDUCATION					
3 - 5	-1	ENDURANCE			SOCIAL					
6 - 8	0									
9 - 11	+1	MORAL			CHARME					
12 - 14	+2	CHANCE			PSIONIQUE					
15 - 17	+3	SANTÉ MENTALE								

COMPÉTENCES

		Polyvalent		Malus de compétence absente :	
Administration		Art		-> Téléopérations	
Aéronef :		->		-> Naturelles	
-> Ailes		->		-> Sans armes	
-> Dirigeable		->		Navigation	
-> Grav		Artilleur		Négociant	
-> Ornithoptère		-> Écrans		Persuader	
-> Rotor		-> Ortilerie		Pilote	
Ambianceur		-> Tourelles		-> Petits vais.	
Animaux		-> Vaisseaux majeurs		-> Vais. spaciaux	
-> Dressage		Astrogation		-> Vais. amiraux	
-> Manipulation		Avocat		Profession	
-> Vétérinaire		Combi		->	
Athlétisme		Conduire		->	
-> Dextérité		-> Aéroglisseurs		Reconnaissance	
-> Endurance		-> Chenillés		Science	
-> Force		-> Excavatrices		->	
Armes de poing		-> Marcheurs		->	
-> Archaïques		-> Roues		Leadership	
-> Énergétiques		Diplomate		Marin	
-> Projectiles		Duperie		->	
Armes lourdes		Électronique		Mécanique	
-> Artillerie		-> Comms		Médecine	
-> Portables		-> Ordinateurs		Mêlée	
-> Véhiculaires		-> Senseurs		-> Contondantes	
				-> Lames	
				Sens de la rue	
				Survie	
				Tactique	
				-> Militaire	
				-> Navale	

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			

MATÉRIEL

Porté sur soi

[illegible]

Contenant :

[illegible]

Contenant :

[illegible]

Contenant :

[illegible][illegible]

Contenant :

[illegible]

Contenant :

[illegible]

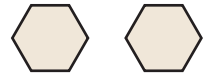
Contenant :

[illegible]

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