Portrait							
	Nom du joueur			Métier			
1	Campagne			Race			
1	Nom			Karma			
1	Sexe Âge		Poids	Taille	Yeux	Peau	
1	Cheveux Dextrie		1 0103	101116	IGUX	1 600	
1							
	Force (FO)	Agilité	(AG)	Intelligence (IN)		Chance (C)	
1							
1	Endurance (EN)	Percep	ition(PE)	Charisme (CH)			
	Répartissez 35 points entre FC	1 FN PF AG II	N CH Lancez 204+2 no	our C. N'oubliez nas de ter	ir comote des hoous	s/malus racia	ALIX
Aug.: h		,,,, ,,				,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
Attributs secondaires	. /	Total	Compétences	Base	Métier Rang	+/-	Total
Chance critique C	Base +/- +	10TBI =	   Armes	5%+2xAG+2xPE	د د		
Chance critique de tir	+		Armes lourdes		_++		
Classe d'armure (AG+EN)/2	+		Combat	10%+2xEN+2xF0+AG			
Dégâts de mêlée FD/2			Conversation		_++		
Force Morale (CH+IN)/2			Discrétion (AC)		_++		
Points d'actions tableau 1.8			Intimidation	10%+2xFa+2xCH			
Portée tableau 1.9	+		Jeu (A)		_++		
Résistance aux poisons 5xEN		=	Lancer (A)	10%+2xAG+2xPE			
Résistance aux radiations 2xEN		=	Manipulation (A)		_++		
			Perception (C)		_++		
Santé			Pièges (AC)		_++		
D WT. I	Santé de base: 15+FO+2xEn 👝 15	;	Pilotage (AC)		_ + +		
Santé lotale	- Santé de base: 15+FD+2xEn	•	Physique (A)	10%+2xEN+2xF0+AG	_++	_ +=	<u> </u>
Poison	71	20	Recherche (C)	5+IN+PE+C	_++	_+=	=
Rad	20 30	25	Réflexion	10+5xIN	_++	_+=	=
Normal 100%-51% 0%		\	Soins (AC)		_++		
Essoufflé 50%-26%10%	15		Survie		_++		
Épuisé 25%-1%309	6	Inn	Val (A)		_++	_+=	
	20	20	La lettre C indique un mal	us lors du port du casque, A lor	s du port de l'armrue.		
Mort <-5 -5 N/A	4		Connaissances				
Avancement	Qualités		Bonus	* +5 +10 +20 +40 +60		* +5 +10 +2	0 +40 +60
Niveau	Zugiire2		Acrobatie	$\boxtimes \Box \Box \Box \Box \Box$	Matas		
Хр	-		Armes à énergie		Natation		
Points de compétence	<u> </u>		Armes à deux mains		Odorat	$\boxtimes\Box\Box$	
Restant	Spécialisations		Armes à feu		Ouie		
Gain par niveau			Armes blanches		Persuasion		
Santé 3+EN/2			Armes de lancer		Pièges Chimiques		
Points de comp. 10+1N			Armes lourdes		Pièges Mecan.		
Spécialisation tous lesniveaux			Armures légères		Réconfort		
			Armures lourdes		Réparation	ᆜᆜᆜᆜ	님님
Coups spéciaux	Totaux Place & poids		Armures moyennes		Secourisme		ᆚ닏닏
Nom Dégâts PA (IDG+DM+x)	Armes		Bateaux Camions		Serrures mécan. Serrures éléctro.		
l <u> </u>			Commerce		Sniper		
Revers 1D6 ++ 3 3	Armures		Corps à corps		Troc		
Crochet 106 + +4 3	Equipement		Course		Voitures		
Uppercut 106 + +4 4	Totaux		Déguisement		Voltares Vol à la tire		<del>    </del>
Frappe tranchante 106 + +5 4	Maximum		Électronique		Vol à l'étalage		122
☐ Coup de tête 1D6 + +6 5 ☐ Briser la nuque 1D6 + +7 6	Charges		Escalade		Vue		177
	N I T	Maximale	Fabrication		145		ihh.
☐ Etranglement 1D6 + +12 Tota ☐ Atemi 1D6 + +2 3	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		Force				
$\square$ Croche-pieds 1D6 + +2 4	Argent		Grenades				
Pieds à la hanche 106 + +4 4			Incitation				
Pieds au ventre $106 + 45$			Informatique				
Pieds à l'entre. 106 + +5 5			Linguistique				
☐ Pieds redoublé 106 + +7 6			Mécanique				
☐ Pieds à la tête 106 + +8 6			Médecine				
			coût pour améliorer	12 3 6 12 24 48 ime les malus que yous avez si v	nus n'avez nae le eaveir	12 3 6 12 Pour amélioner y	. 24 48 Intre
	╝		maîtrise, vous devez dép	oenser des points de compétenc	'85. '85.	, July Allie (IU) GI V	

Arme Compétence de tir Arme Compétence de tir	Munitions  Nb chargeurs  Munitions	Dégâts Munitions restantes	Portée	Chargeur Silencieux	MPC ■ Trépied ■ Laser	PA Etat	Place	Poids	
rme ompétence de tir						- Luci			
rme		Dégâts	Portée <b>P</b>	Chargeur	MPC	PA	Place	Poids	
	Nb chargeurs	Munitions restantes		Silencieux	Trépied Laser	Etat			
	Munitions	Dégâts	Portée <b>P</b>	Chargeur	MPC	PA	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes		Silencieux	Trépied Laser	Etat			
rme	Munitions		Portée	Chargeur	MPC	PA [	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	П ./	Silencieux	Trépied Laser	■ Etat	100	D.I	
rme ompétence de tir	Munitions  Nb chargeurs	Dégâts Munitions restantes	Portée	Chargeur Silencieux	MPC ■ Trépied ■ Laser	PA Etat	Place	Poids	
rme	Munitions		Portée Portée	Chargeur	MPC	PA PA	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes		Silencieux	■ Trépied ■ Laser	Etat	11100	- I dida	
rme	Munitions	Dégâts	Portée Portée	Chargeur	MPC	PA	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes		Silencieux	Trépied Laser	Etat			
rme	Munitions	Dégâts	Portée	Chargeur	MPC	PA	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes		Silencieux	Trépied 🔲 Laser	Etat			
rme	Munitions		Portée	Chargeur	MPC	PA	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes		Silencieux	Trépied Laser	Etat			
rme	Munitions		Portée	Chargeur	MPC	PA F	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	П	Silencieux	Trépied Laser	■ Etat		But	
rmeompétence de tir	Munitions  Nb chargeurs	Dégâts Munitions restantes	Portée	Chargeur Silencieux	MPC ■ Trépied ■ Laser	PA Etat	Place	Poids	
rme	Munitions Munitions		Portée Portée	Chargeur	MPC Replied To case of	PA	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes	Forces	Silencieux	MPG ■ Trépied ■ Laser	■ Etat		Fulus	
rme	Munitions		Portée	Chargeur	 MPC	PA	Place	Poids	
ompétence de tir	Nb chargeurs	Munitions restantes		Silencieux	Trépied Laser	Etat			
rotections						Tot	aux Place	Poids	
lom	CA Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explasions			
lalus	Place Poids	Etat						_	
om	CA Seuil	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explasions			
	Place Poids	Etat 🔳							
om	CA Seuil	Normal Normal	Laser	Feu	Plasma	Explasions			
	Place Poids	Etat 🔲 🛮		-	n.	F 1 :			
omlalus	CA Seuil   Place Poids	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explasions			•
19102	riace ruius	Elal						п . 1	
quipement						101	taux Place	Poids	
om	Quantité Place P	oids Nom		Quantité Pla	ace Poids Nom		Quantité	Place	Poid
									_
								- —	_
									_
									_
									_
								- —	_
								- — - — - —	