

**Initiative = Agilité**

**Nombres d'actions de jeu**

**Nombres de S.V.A.V**

**Nombres de points de vie**

**Vices cachés**   (2 max.)

**Portée de vision:**  m.

**Bonus de dégâts:**

**Nombres de capsules:**  → **Dollars (1billet = 5 capsules)**

**Encombrement total possible:**  kg. → **Encombrement actuel:**  kg  gr.

(Si vous dépassez votre encombrement vous perdez 1 action).

**Nom:** \_\_\_\_\_ **Prénom:** \_\_\_\_\_ **Race:** \_\_\_\_\_

**Beauté:** \_\_\_\_\_ **Métier ou Ethnie:** \_\_\_\_\_

**Sexe:**  F  H  Hermaphrodite (Mutants uniquement). **Points de destins:** \_\_\_\_\_

**Taille:** \_\_\_\_\_ m **Poids:** \_\_\_\_\_ Kg **Age:** \_\_\_\_\_ ans **Couleur des yeux:** \_\_\_\_\_

**Couleur de peau:** \_\_\_\_\_ **Couleur des cheveux:** \_\_\_\_\_

**Taux mortel de radiations:**  / Rads **Echecs critiques:**  et plus.

**Taux actuel de radiations:**  / Rads **Réussites critiques:**  et moins.

**Compétences maîtres:** \_\_\_\_\_

Les malus ne s'additionnent pas dans les localisations, le plus gros prévaut sur les autres. Chaque soins reçus et réussi enlève une case de blessure.

**Notes diverses:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

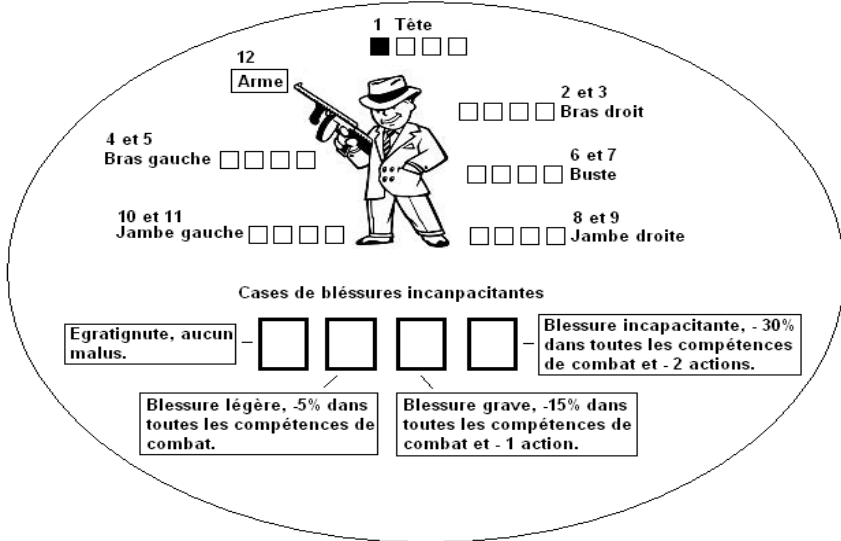
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Sur 70 à 95 points de vie perdu en une fois, c'est automatiquement une blessure grave, et sur 96 et plus de points de vie perdu en une fois, c'est automatiquement une blessure incapacitante.

Caractéristiques.	Base de création.	Bonus et malus de race ou métier.		Bonus et malus d'aptitudes.		Bonus et malus vices cachés.		Malus rads.	Bonus et Malus drogues, alcools et nourritures.		Bonus et malus d'équipement		Total
		+	-	+	-	+	-		+	-	+	-	
Force		+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	
Perception		+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	
Endurance		+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	
Charisme		+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	
Intelligence		+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	
Agilité		+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	
Chance		+	-	+	-	+	-	-	+	-	+	-	

Compétences	Base, plus base de création	Bonus XP (2xp=1%sauf la compétence maître qui fait 1XP pour 1%),	Bonus et malus d'aptitudes.				Bonus et malus drogues, alcools, et nourritures.				Bonus et malus des vices cachés.				Malus rads	Bonus et malus de précision au combat et des équipements.				Malus de blessures au combat	Total
			+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%		+	0	-	%		
Troc	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%		%
Médecine	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%		%
Réparation	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%		%
Discours	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%		%
Sciences	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%		%
Crochetage	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%		%
Discretion	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%		%
Mains nues / Mélées	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%	-	%
C à C / Armes blanches	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%	-	%
Arme de tir légère	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%	-	%
Arme de tir lourde	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%	-	%
Arme à énergie	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%	-	%
Explosif / Lancer	5% /+		+	0	-	%	+	0	-	%	+	0	-	%	-	+	0	-	%	-	%

## Les tenues de protection.

Points de solidités	Points de solidités actuels	Les différentes tenues.	Nom de l'équipement.	Bonus et malus de l'équipement	Protection et valeur initiale des tenues.	Protection et valeur déclinante suite à la perte des points de solidités des tenues.			
40		(Habits, tenues, uniformes, vestes, blouses).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / -25% /	Abimé / -50% /	Détérioré / -75% /	Lambaux / 1 -90% + /
20		(Couvres chefs, chapeaux, cagoules, bandanas, casquettes, toques).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / 4 / 1 -25% /	Abimé / 3 / 1 -50% /	Détérioré / 2 / 1 -75% /	Lambaux / 1 -90% + /
60		(Armures légères, tenues environnementales).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / -25% /	Abimé / -50% /	Détérioré / -75% /	Lambaux / 2 -90% + /
32		(Casques en tout genre hors combat, masques, cagoules sensorielles, armure de reconnaissance basique).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / 4 / 1 -25% /	Abimé / 3 / 1 -50% /	Détérioré / 2 / 1 -75% /	Lambaux / 1 -90% + /
80		(Armures de combat légères, armure de furtivité, armure de reconnaissance améliorée).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / -25% /	Abimé / -50% /	Détérioré / -75% /	Lambaux / 4 -90% + /
48		(Casques de combat, cagoules sensorielles améliorées, casque de sécurité).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / -25% /	Abimé / -50% /	Détérioré / -75% /	Lambaux / 2 -90% + /
100		(Armures assistées en tout genres).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / -25% /	Abimé / -50% /	Détérioré / -75% /	Lambaux / 10 -90% + /
60		(Casques assistés en tout genre).			Points de protection : Valeur en capsules :	Endommagé / -25% /	Abimé / -50% /	Détérioré / -75% /	Lambaux / 3 -90% + /

Les armes diverses et variés.						Valeurs et dégâts des armes.				
Points de solidités.	Points de solidités actuels.	Les différentes armes.	Nom de l'armement.	Bonus et malus de l'armement.	Nombres et types de munitions	Dégâts et valeur initiale des armes.	Pourcentage d'enraillement sur les armes balistiques et à énergie ainsi que les valeurs marchandes déclinantes suite à la perte des points de solidité des armes.			
100		corps à corps et mêlée:				Dégâts + (BF): Valeur en capsules :	Endommagé / 75 pts S et -25% /	Abimé / 50 pts S et -50% /	Détérioré / 25 pts S et -75% /	Limite détruite / 10 pts S et -90% et + /
100		corps à corps et mêlée:				Dégâts + (BF): Valeur en capsules :	Endommagé / 75 pts S et -25% /	Abimé / 50 pts S et -50% /	Détérioré / 25 pts S et -75% /	Limite détruite / 10 pts S et -90% et + /
60		Armes balistiques légères :				Dégâts (c/c) et rafale : Valeur en capsules :	25% d'enraillement / 45 pts S et -25% /	50% d'enraillement / 30 pts S et -50% /	75% d'enraillement / 15 pts S et -75% /	90% d'enraillement / 6 pts S et -90% + /
60		Armes balistiques légères :				Dégâts (c/c) et rafale : Valeur en capsules :	25% d'enraillement / 45 pts S et -25% /	50% d'enraillement / 30 pts S et -50% /	75% d'enraillement / 15 pts S et -75% /	90% d'enraillement / 6 pts S et -90% + /
40		Armes balistiques lourdes :				Dégâts (c/c) et rafale : Valeur en capsules :	25% d'enraillement / 30 pts S et -25% /	50% d'enraillement / 20 pts S et -50% /	75% d'enraillement / 10 pts S et -75% /	90% d'enraillement / 4 pts S et -90% + /
80		Armes à énergies légères :				Dégâts (c/c) et rafale : Valeur en capsules :	25% d'enraillement / 60 pts S et -25% /	50% d'enraillement / 40 pts S et -50% /	75% d'enraillement / 20 pts S et -75% /	90% d'enraillement / 8 pts S et -90% + /
90		Armes à énergie lourdes :				Dégâts (c/c) et rafale : Valeur en capsules :	25% d'enraillement / 68 pts S et -25% /	50% d'enraillement / 45 pts S et -50% /	75% d'enraillement / 22 pts S et -75% /	90% d'enraillement / 9 pts S et -90% + /

### Aide de gestion du matériel:

Marges de réussites en compétence réparation.	Taux de réussite en réparation sur toutes les armes et toutes les tenues.	Points de solidité et valeur récupéré après réparation.
5 et plus.	100%	100%
4	75%	75%
3	50%	50%
2	25%	25%
1	10%	10%
<b>Sans marge.</b>	<b>Réussite médiocre.</b>	<b>2 points de solidité est la valeur minimale.</b>

Les armes et leurs points de solidité:	Détérioration de l'arme quand vous l'utilisez.	Détérioration de l'arme quand c'est elle qui est touchée.
corps à corps et mêlée à 100 points de solidité:	Perte de 8 points de solidité, si vous touchez votre cible.	Dégâts d'usure normale X 5.
Armes balistiques légères à 60 points de solidité:	Perte de 2 points de solidité.	Dégâts d'usure normale X 5.
Armes balistiques lourdes à 40 points de solidité:	Perte de 4 points de solidité.	Dégâts d'usure normale X 5.
Armes à énergies légères à 80 points de solidité:	Perte de 5 points de solidité.	Dégâts d'usure normale X 5.
Armes à énergie lourdes à 90 points de solidité:	Perte de 10 points de solidité.	Dégâts d'usure normale X 5.

Pertes des points de solidité sur les toutes les tenues occasionné par les différentes attaques possible.					
1 pts	2 pts	7 pts	5 pts	10 pts	? pts
Main nue et c à c	Armes légères	Armes lourdes	Armes à énergies	Explosifs	Cas particulier

Provisions (eaux, nourritures, drogues) et divers objets.						
Noms.	Poids.	Valeur en capsules	Points de vie rendu.	Rads ingérés.	Effets des produits ou des objets.	Quantité.

**EQUIPEMENT DIVERS.**  
Tournevis (pour crocheter ou forcer une porte).

NOTES.

**Evolution du personnage.**

**Points d'expérience:**

**Niveau du personnage:**



**Aptitudes acquises:**

- Aptitude 1 \_\_\_\_\_
- Aptitude 2 \_\_\_\_\_
- Aptitude 3 \_\_\_\_\_
- Aptitude 4 \_\_\_\_\_
- Aptitude 5 \_\_\_\_\_
- Aptitude 6 \_\_\_\_\_
- Aptitude 7 \_\_\_\_\_
- Aptitude 8 \_\_\_\_\_
- Aptitude 9 \_\_\_\_\_
- Aptitude 10 \_\_\_\_\_
- Aptitude 11 \_\_\_\_\_
- Aptitude 12 \_\_\_\_\_
- Aptitude 13 \_\_\_\_\_
- Aptitude 14 \_\_\_\_\_
- Aptitude 15 \_\_\_\_\_
- Aptitude 16 \_\_\_\_\_
- Aptitude 17 \_\_\_\_\_
- Aptitude 18 \_\_\_\_\_
- Aptitude 19 \_\_\_\_\_
- Aptitude 20 \_\_\_\_\_

- Aptitude 21 \_\_\_\_\_
- Aptitude 22 \_\_\_\_\_
- Aptitude 23 \_\_\_\_\_
- Aptitude 24 \_\_\_\_\_
- Aptitude 25 \_\_\_\_\_
- Aptitude 26 \_\_\_\_\_
- Aptitude 27 \_\_\_\_\_
- Aptitude 28 \_\_\_\_\_
- Aptitude 29 \_\_\_\_\_
- Aptitude 30 \_\_\_\_\_
- Aptitude 31 \_\_\_\_\_
- Aptitude 32 \_\_\_\_\_
- Aptitude 33 \_\_\_\_\_
- Aptitude 34 \_\_\_\_\_
- Aptitude 35 \_\_\_\_\_
- Aptitude 36 \_\_\_\_\_
- Aptitude 37 \_\_\_\_\_
- Aptitude 38 \_\_\_\_\_
- Aptitude 39 \_\_\_\_\_
- Aptitude 40 \_\_\_\_\_