

# PERSONNAGE

**JOUEUR :** \_\_\_\_\_

**ROLE :** Chasseur de primes

**MÉTATYPE :** Troll

**SEXE :** \_\_\_\_\_

**KARMA :** 4

**DIVERS :** *vision thermographique naturelle, +100 % au coût de style de vie*

## PASSE-TEMPS FAVORIS

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## ÉMISSIONS FAVORITES

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## DÉVOUEMENT

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CONTACTS PRINCIPAUX

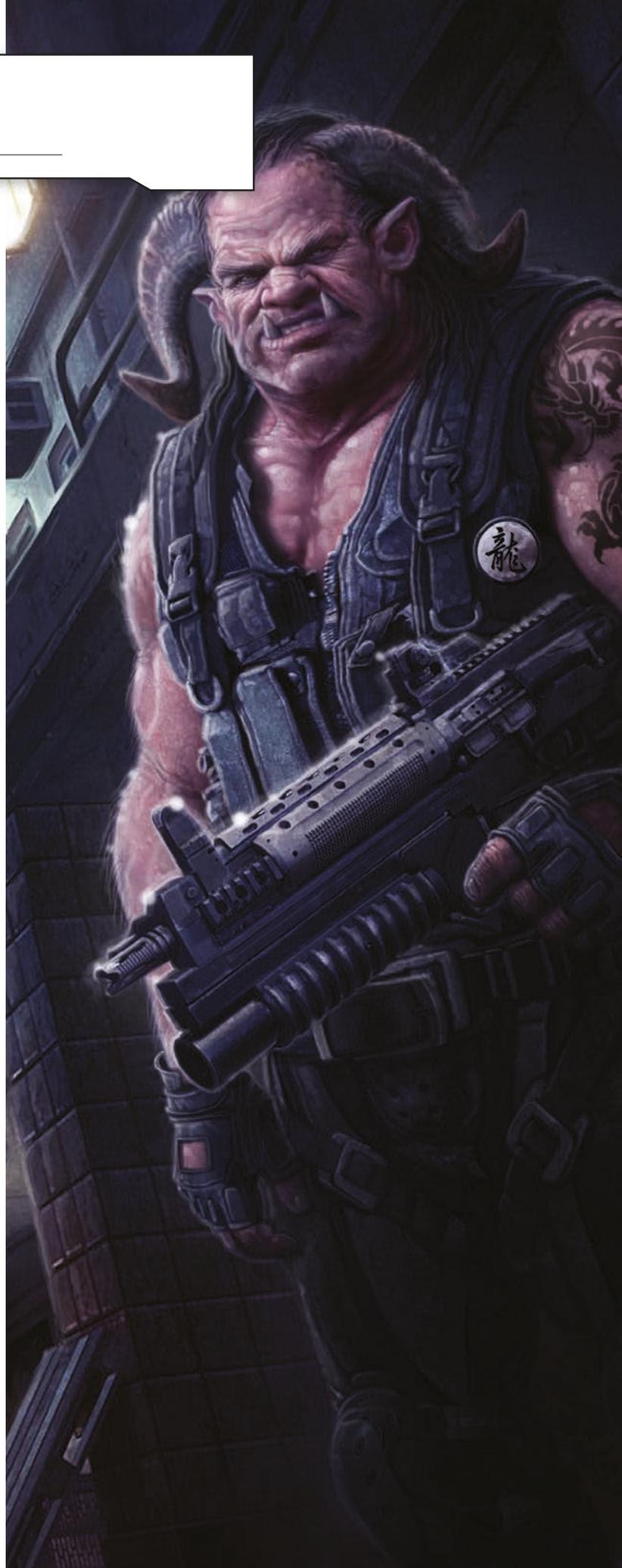
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CE QU'IL EST PRÊT À FAIRE

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CE QU'IL N'EST PAS PRÊT À FAIRE

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



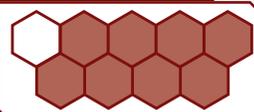
## ATTRIBUTS

<b>Constitution</b>	7 (8)
<b>Agilité</b>	3
<b>Réaction</b>	3
<b>Force</b>	8
<b>Volonté</b>	3
<b>Logique</b>	3
<b>Intuition</b>	3
<b>Charisme</b>	2
<b>Chance</b>	1
<b>Essence</b>	6
<b>Magie</b>	
<b>Initiative</b>	6 + 1d6

## LIMITES

<b>Physique</b>	9
<b>Mentale</b>	4
<b>Sociale</b>	5
<b>Matérielle</b>	

## CHANCE



## COMPÉTENCES

Compétences actives	Attribut	Indice	Total	Limite
Animaux	Cha + 1	=	5	
Armes à feu	Agi + 4	=	7	
Armes de jet	Agi + 1	=	4	
Armes de mêlée	Agi + 3	=	6	
Armes de traits	Agi + 4	=	7	
Armurerie	Log + 1	=	4	
Athlétisme	For/Agi* + 4	=	12/7	
Combat à mains nues	Agi + 5	=	8	
Discrétion	Agi + 3	=	6	
Escamotage	Agi + 1	=	4	
Escroquerie	Cha + 2	=	4	
Étiquette	Cha + 2	=	4	
Informatique	Log	1	4	
Intimidation	Cha	5	7	
Leadership	Cha	2	4	
Mécanique automobile	Log	1	4	
Négociation	Cha	2	4	
Orientation	Int	4	7	
Perception	Int	3	6	
Pistage	Int	4	7	
Premiers soins	Log	3	6	
Serrurerie	Agi	3	6	
Survie	Vol + 4	=	7	
Véhicules terrestres	Réa + 2	=	5	
Compétences de connaissances	Attribut	Indice	Total	Limite
Loi tribale salish-shidhe	Log + 3	=	6	
Parazoologie	Log + 2	=	5	
Procédures de police	Log + 4	=	7	
Langues	Attribut	Indice	Total	Limite
Anglais				M
Espagnol	Int + 3	=	6	
Sioux (Crow)				M

## TRAITS

Défauts: Allergie (Mineure, au soja).  
 SINner (national, salish-shidhe, tribu des Orks des Cascades).  
 Avantages: Athlète né, Bilingue, Tripes (+2 dés contre la peur/intimidation).

## CONTACTS

Archétype	Loyauté	Influence
Officiel de probation	2	2
Représentant tribal	2	2

## ID / STYLES DE VIE / ARGENT

Style de vie principal : Bas (2 mois payés d'avance)  
 Nuyens : 5780 ¥  
 Fausses ID, styles de vie et permis associés :

## ARMES

RDD (Réserve de dés) = somme de la compétence appropriée et de l'attribut associé.

Armes	RDD	Pré	VD	PA	Modes	Munitions	Notes / Accessoires
Arce (indice 6)	7	6	8P	-2	—	—	20 flèches (indice 6), Force 6 au minimum pour utiliser l'arce
Colt America L36	7	7	7P	—	SA	11 (c)	holster dissimulé, 2 chargeurs de rechange, 110 balles normales
Couteau de survie	6	5	10P	-1	—	—	
Couteau de lancer (3)	4	9	9P	-1	—	—	
Defiance T-250	7	4	10P	-1	CC/SA	5 (m)	50 balles normales
			8E	-5			20 balles Stick-n-Shock
Électromatrasque	6	4	9E	-5	—	—	10 charges
Grenades fumigènes (2)	4	9	—	—	—	—	zone de 10 m de rayon
Grenades flashbang (2)	4	9	10E	-4	—	—	zone de 10 m de rayon
Matrasque télescopique	6	5	10P	—	—	—	
Remington 950	7	7	12P	-4	CC	5 (m)	50 balles normales
Ruger Super Warhawk	7	5	9P	-2	CC	6 (b)	2 chargeurs rapides, 60 balles normales
Vrilles électriques	8	9	9E	-5	—	—	10 charges, affecte quiconque touche le manteau
Yamaha Pulsar	7	5	7E	-5	SA	4 (m)	10 dards

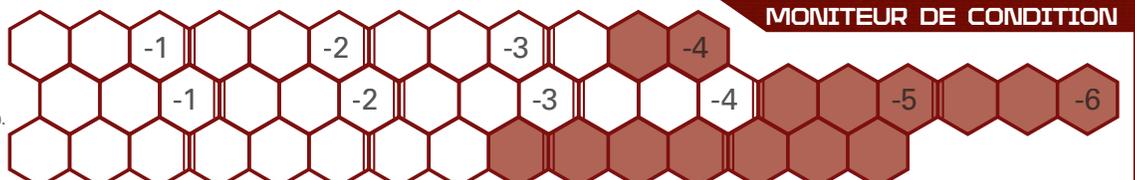
## ÉQUIPEMENT

Équipement  
 voir page suivante

## ARMURES

Modèle	Indice	Accessoires
Armure dermique	+1	dépôts osseux naturels (troll)
Manteau renforcé	9	vrilles électriques

Moniteur étourdissant  
 [Volonté / 2] + 8 arr. au sup.  
 Moniteur physique  
 [Constitution / 2] + 8 arr. au sup.  
 Surplus  
 [Constitution]



## MONITEUR DE CONDITION





# PERSONNAGE

---

---

---

**JOUEUR :** \_\_\_\_\_

**ROLE :** Ganger

**MÉTATYPE :** Ork

**SEXE :** \_\_\_\_\_

**KARMA :** 2

**DIVERS :** *vision nocturne naturelle*

## PASSE-TEMPS FAVORIS

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## ÉMISSIONS FAVORITES

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## DÉVOUEMENT

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CONTACTS PRINCIPAUX

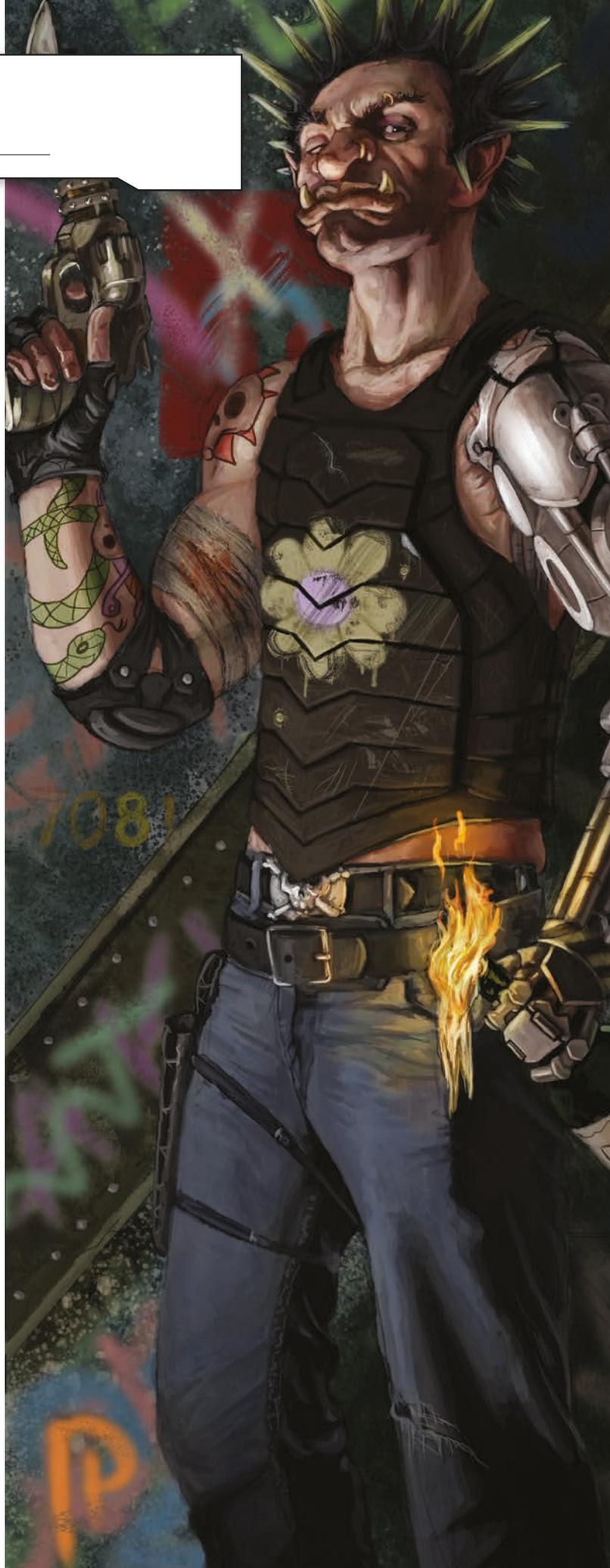
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CE QU'IL EST PRÊT À FAIRE

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CE QU'IL N'EST PAS PRÊT À FAIRE

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



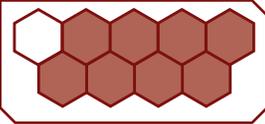
## ATTRIBUTS

<b>Constitution</b>	7
<b>Agilité</b>	4
<b>Réaction</b>	4
<b>Force</b>	7
<b>Volonté</b>	4
<b>Logique</b>	4
<b>Intuition</b>	3
<b>Charisme</b>	4
<b>Chance</b>	1
<b>Essence</b>	4,75
<b>Magie</b>	
<b>Initiative</b>	8+1d6

## LIMITES

<b>Physique</b>	9
<b>Mentale</b>	4
<b>Sociale</b>	5
<b>Matérielle</b>	

## CHANCE



## COMPÉTENCES

Compétences actives	Attribut	Indice	Total	Limite
Armes à feu	Agi	+ 3	= 7	
Armes de mêlée	Agi	+ 3	= 7	
Armes de jet	Agi	+ 1	= 5	
Armurerie	Log	+ 1	= 5	
Athlétisme	For/Agi*	+ 2	= 9/6	
Combat à mains nues	Agi	+ 5	= 9	
Cybertechnologie	Log	+ 1	= 5	
Déguisement	Int	+ 2	= 5	
Discrétion	Agi	+ 2	= 6	
Escamotage	Agi	+ 2	= 6	
Escroquerie	Cha	+ 1	= 5	
Étiquette (La Rue)	Cha	+ 2(+2)	= 6(8)	
Informatique	Log	1	5	
Intimidation	Cha	5	9	
Leadership	Cha	3	7	
Mécanique	Log	1	5	
Orientation	Int	1	4	
Négociation	Cha	3	7	
Perception	Int	3	6	
Premiers soins	Log	1	5	
Représentation	Cha	3	7	
Serrurerie	Agi	1	5	
Véhicules terrestres	Réa	+ 2	= 6	
Compétences de connaissances	Attribut	Indice	Total	Limite
Commerce	Log	+ 2	= 6	
Drogues des rues	Int	+ 2	= 5	
Gangs de Seattle (Crimson Crush)	Int	+ 4(+2)	= 7(9)	
Vie dans la conurbation	Int	+ 3	= 6	
Langues	Attribut	Indice	Total	Limite
Anglais (Urbargot)			= M	
Or'zet		+ 2	= 5	

## TRAITS

Défauts: Personnes à charges (plusieurs frères et sœurs), Préjugés (Franos, envers les elfes), Style distinctif

Avantages: Territoire, Tripes (+2 dés contre la peur/intimidation)

## CONTACTS

Archétype	Loyauté	Influence
Ganger	2	5
Gosse des rues	1	3
Intermédiaire	3	1

## ID / STYLES DE VIE / ARGENT

Style de vie principal : Bas (2 mois payés d'avance)

Nuyens : 2920 ¥

Fausse ID, styles de vie et permis associés : faux SIN [indice 3, avec faux permis (arme à feu, indice 3)]

## ARMES

Armes	RDD	Pré	VD	PA	Modes	Munitions	Notes / Accessoires
Colt America L36	7	7	7P	—	SA	11 (c)	holster dissimulé, 2 chargeurs de rechange, 110 balles normales
Couteau	7	5	7P	-1	—	—	
Hache de combat	7	4	12P	-4	—	—	
Ruger Super Warhawk	7	5	9P	-2	CC	6 (b)	2 chargeurs rapides et 60 balles normales
Streetline Special	7	4	6P	—	SA	6 (b)	holster dissimulable et 30 balles normales

## ÉQUIPEMENT

Équipement

commlink Renraku Sensei [Indice d'appareil 3], kit d'Armurerie, kit de Cybertechnologie, kit de Mécanique automobile, kit de Mécanique industrielle, kit de Survie, lunettes [Indice 1, avec interface visuelle], médikit (Indice 3), menottes en plastique (10), oreillettes (Indice 1), respirateur (Indice 1)

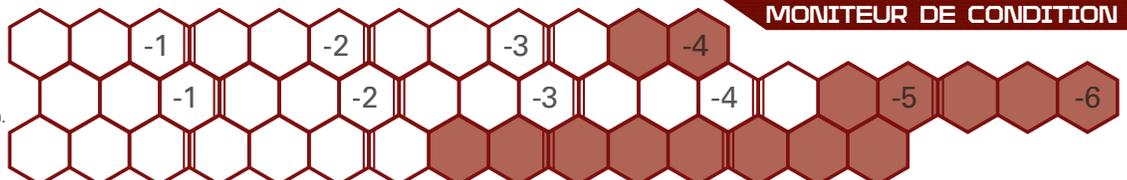
## ARMURES

Modèle	Indice	Accessoires
veste pare-balles	12	protection électrique 6
		(+6 en Armure contre des dommages électriques)

Moniteur étourdissant [Volonté / 2] + 8 arr. au sup.

Moniteur physique [Constitution / 2] + 8 arr. au sup.

Surplus [Constitution]



## MONITEUR DE CONDITION

## AUGMENTATIONS

Bras cybernétique (standard, d'occasion, apparent)

## VÉHICULE



Modèle : *Harley Davidson Scorpion* Description : *moto chopper*

Compétence	Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Autopilote	Senseurs	Places
	4	4	8	9	1	2	1

Équipement :

## NOTES

### TEST DE RÉUSSITE

Lancez votre réserve de dés (= Compétence + Attribut +/- modificateurs) ; chaque 5 ou 6 obtenu est un succès. Plus vous obtenez de succès mieux c'est, mais vous ne pouvez pas conserver plus de succès que la limite correspondante au test. Indiquez à votre meneur de jeu le nombre de succès obtenus et il vous informera du résultat des actions de votre personnage.

### ACTIONS

#### ACTIONS GRATUITES

- Attaques multiples
- Changer de mode de tir (smartgun)
- Faire un geste
- Prononcer une phrase/envoyer un message écrit

#### ACTIONS SIMPLES

- Ajuster
- Changer de mode de tir
- Courir
- Dégainer une arme
- Insérer un chargeur
- Laisser tomber un objet
- Lancer une arme
- Observer en détail
- Prendre/poser un objet
- Préparer une arme
- Retirer un chargeur
- Se jeter au sol
- Se lever
- Tirer une balle (modes coup par coup et semi-automatique)

#### ACTIONS COMPLEXES

- Attaque de mêlée/à mains nues
- Recharger une arme
- Sprinter
- Tirer une rafale automatique
- Tirer une rafale longue
- Tirer une rafale semi-automatique
- Utiliser une compétence

### RÉSISTER

#### AUX DOMMAGES

- Constitution + Armure

#### AUX SORTS DE COMBAT

- Volonté + Constitution contre un sort physique
- Volonté + Volonté contre un sort mana

#### AUX SORTS D'ILLUSION

- Volonté + Intuition



# PERSONNAGE

---

---

---

**JOUEUR :** \_\_\_\_\_

**ROLE :** Mage de combat

**MÉTATYPE :** humain

**SEXE :** \_\_\_\_\_

**KARMA :** 7

**DIVERS :** \_\_\_\_\_

## PASSE-TEMPS FAVORIS

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## ÉMISSIONS FAVORITES

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## DÉVOUEMENT

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CONTACTS PRINCIPAUX

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CE QU'IL EST PRÊT À FAIRE

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## CE QU'IL N'EST PAS PRÊT À FAIRE

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



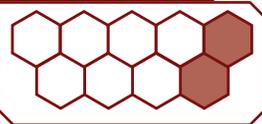
## ATTRIBUTS

<b>PHYSIQUES</b>	<b>Constitution</b>	5
	<b>Agilité</b>	3
	<b>Réaction</b>	3
	<b>Force</b>	3
<b>MENTAUX</b>	<b>Volonté</b>	4
	<b>Logique</b>	5
	<b>Intuition</b>	3
	<b>Charisme</b>	2
<b>SPECIALS</b>	<b>Chance</b>	7
	<b>Essence</b>	6
	<b>Magie</b>	6
	<b>Initiative</b>	e+ide

## LIMITES

<b>Physique</b>	5
<b>Mentale</b>	6
<b>Sociale</b>	5
<b>Matérielle</b>	

## CHANCE



## COMPÉTENCES

Compétences actives	Attribut	Indice	Total	Limite
Armes à feu	Agi +	3	= 6	
Armes de mêlée	Agi +	2	= 5	
Contresort	Mag +	5	= 11	
Lancement de sorts	Mag +	5	= 11	P
Perception	Int +	3	= 6	
Premiers soins	Log +	3	= 8	

Compétences de connaissances	Attribut	Indice	Total	Limite
Combat urbain	Int +	3	= 6	
Métacréatures	Log +	3	= 8	
Théorie magique	Log +	4	= 9	
Tridéos d'action	Int +	3	= 6	

Langues	Attribut	Indice	Total	Limite
Anglais			= M	
Espagnol	Int +	3	= 6	

## TRAITS

Défauts: Préjugés (Dissimulés, envers les elfes), Style distinctif

Avantages: Concentration accrue 3, Endurance à la douleur 1

## CONTACTS

Archétype	Loyauté	Influence
Marchand de talismans	3	3

## ID / STYLES DE VIE / ARGENT

Style de vie principal : Bas (2 mois payés d'avance)

Nuyens : 2 510 ¥

Fausse ID, styles de vie et permis associés : faux SIN [indice 4, avec faux permis (pratiquant de la magie, indice 4)]

## ARMES

Armes	RDD	Pré	VD	PA	Modes	Munitions	Notes / Accessoires
Colt America L36	6	7	7P	-	SA	11 (c)	2 chargeurs de recharge (70 balles normales)
Couteau de combat	5	6	7P	-3	-	-	

## ÉQUIPEMENT

Équipement
Lentilles de contact [Capacité 2, avec amplification visuelle 2]

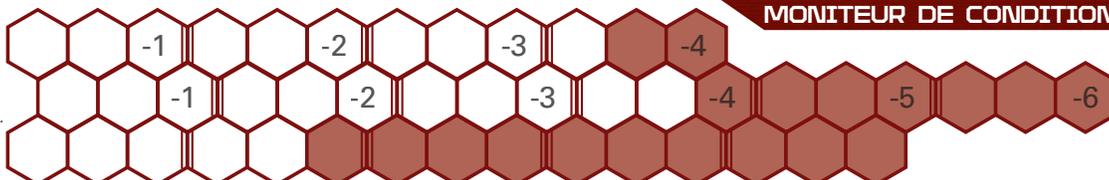
## ARMURES

Modèle	Indice	Accessoires
veste pare-balles	12	

Moniteur étourdissant [Volonté / 2] + 8 arr. au sup.

Moniteur physique [Constitution / 2] + 8 arr. au sup.

Surplus [Constitution]



## MONITEUR DE CONDITION

## AUGMENTATIONS


## VÉHICULE



Modèle : \_\_\_\_\_ Description : \_\_\_\_\_

Compétence	Maniabilité	Vitesse	Structure	Blindage	Autopilote	Senseurs	Places

Équipement : \_\_\_\_\_

## GRIMOIRE

Sort	Type	Portée	Dommages	Durée	Drain
<b>Augmentation d'Agilité**</b>	P	Contact	—	M	3
Le bénéficiaire dont l'Agilité est au maximum de 6 gagne (succès) à cet attribut, pour un bonus maximum de 6 tant que le sort est maintenu.					
<b>Augmentation de réflexes**</b>	P	Contact	—	M	6
Le bénéficiaire gagne (succès) à son Initiative et 1 dé d'initiative (max 5 au total) tous les 2 succès tant que le sort est maintenu.					
<b>Boule de foudre (sort de combat de zone*)</b>	P	CDV(Z)	6P	1	7
<b>Boule mana (sort de combat de zone*)</b>	M	CDV(Z)	6P	1	7
<b>Confusion de masse (sort d'illusion de zone*)</b>	M	CDV(Z)	—	M	6
Les cibles subissent un malus de (succès excédentaires du mage) dès à tous leurs tests à cause de la distraction.					
<b>Éclair étourdissant (sort de combat)</b>	M	CDV	6E	1	5
<b>Frappe à distance</b>	P	CDV	6E	1	5
<b>Lance-flammes (sort de combat)</b>	P	CDV	6P	1	5
<b>Sens du combat</b>	M	Contact	M	6	
Le bénéficiaire gagne un bonus de (succès) dès à ses tests de surprise et de défense contre les attaques de mêlée et à distance tant que le sort est maintenu.					
<b>Soins (sort de santé)</b>	M	Contact	—	P	2
Soigne (succès) cases de dommages physiques, les dommages restants ne partiront que par guérison naturelle					
* affecte tout le monde sur une zone de 6 mètres de rayon placée par le mage où il veut dans son champ de vision ; le mage fait son jet de Lancement de sorts une fois, chaque résiste individuellement.					
** un personnage ne peut bénéficier que d'un seul sort donné (un seul sort d'Augmentation d'Agilité, par exemple)					

## NOTES


## TEST DE RÉUSSITE

Lancez votre réserve de dés (= Compétence + Attribut +/- modificateurs) ; chaque 5 ou 6 obtenu est un succès. Plus vous obtenez de succès mieux c'est, mais vous ne pouvez pas conserver plus de succès que la limite correspondante au test. Indiquez à votre meneur de jeu le nombre de succès obtenus et il vous informera du résultat des actions de votre personnage.

## ACTIONS

### ACTIONS GRATUITES

- Attaques multiples
- Changer de mode de tir (smartgun)
- Faire un geste
- Prononcer une phrase/envoyer un message écrit

### ACTIONS SIMPLES

- Ajuster
- Changer de mode de tir
- Courir
- Dégainer une arme
- Insérer un chargeur
- Laisser tomber un objet
- Lancer une arme
- Observer en détail
- Prendre/poser un objet
- Préparer une arme
- Retirer un chargeur
- Se jeter au sol
- Se lever
- Tirer une balle (modes coup par coup et semi-automatique)

### ACTIONS COMPLEXES

- Attaque de mêlée/à mains nues
- Recharger une arme
- Sprinter
- Tirer une rafale automatique
- Tirer une rafale longue
- Tirer une rafale semi-automatique
- Utiliser une compétence

## ACTION MAGIQUES

### ACTIONS GRATUITES

- Cesser de maintenir un sort
- Contresort

### ACTIONS COMPLEXES

- Dissiper un sort maintenu
- Lancement de sort

### MODIFICATEURS

- Visibilité pour le Lancement de sort
- 2 dés à toutes les actions du magicien qui maintient un sort

## RÉSISTER

### AUX DOMMAGES

- Constitution + Armure

### AUX SORTS DE COMBAT

- Volonté + Constitution contre un sort physique
- Volonté + Volonté contre un sort mana

### AUX SORTS D'ILLUSION

- Volonté + Intuition

