Nom de Rue : Panchir Lion
Vrai Nom : Khalid Asadullah
Joueur : _____
Race : Humain Taille : _____
Sexe : Masc. Poids : _____
Yeux : _____ Cheveux : _____
Naissance
Lieu : Afghanistan
Date : _____

Karma Total : _____
Karma Restant : _____

Crédibilité : _____
Notoriété : _____
Public Awareness : _____
Niveau de Vie : Bas
Argent : 3d6 x 50 Y

Attributs

	Nat.	Aug.	
Constitution	3		
Agilité	3	(4)	
Réaction	3	(4)	
Force	2	(3)	
Charisme	2		
Intuition	4		
Logique	4		
Volonté	5		
Edge	3		
Essence	5,2		
Résonnance	0		
Magie	5	(4)	

Sang Froid *(V+Ch)*	7
Empathie *(I+Ch)*	6
Levage / Transport (C+F)	5(6)
Mémoire *(L+V)*	9

Initiative	1 (2)
Passes d'Initiative	7 (8)

Initiative Astrale	8
Passes d'Init. Astrale	3

Armures

Type	Bal.	Imp.
Manteau renforcé	6	4
Combi. camo. urbain	8	6
Casque	0	+2

+ interface d'arme + zoom
+ antiflash + image link

Traits

Positifs
+ Magicien (trad. islamique)
+ Esprit Mentor: sage guerrier

Négatifs
+ Hostilité des esprits (Man spirot)
+ Addiction (Analgésiques), légère
+ Geas d'incantation (Prière)

Contacts

Nom	Archétype	L	C
Armitage	Fixer Mercenaire	2	3

Physique

Vit. Marche :	m / t
Vit. Course :	m / t
Vit. Nage :	m / t
Saut Hor. avec Elan :	m / t
Saut Hor. sans Elan :	m / t
Saut Vertical max :	m / t

Armes

Type	Diss.	All.	Mode	Cou.	Moy.	Long	Extr.	Mun.	RC	DV	AP
Ingram White Knight + smartlink ext + airburst link	-	-			BF/FA	0-75	76-200		201-400	401-800	
Ceska Black Scorpion + smartlink interne	-	-			SS	5-50	51-100		101-150	151-30	
Ares Antioch +programmateur d'explosion en vol + smartgun ext.	-	-									
Gants Electrochocs	-	-	-	-	-	-	-	10 charges		+ 5S(	
	0	-							(F/2)+1	P	-1

Compétences Actives

Compétence	Niv.
Lancement de sorts	
(Combat)	4/+2
Contresort	3
Invocation (Gardien)	2/+2
Analyse Astrale	2
Combat a mains nues	
(Kravmaga)	3/+2
Armes Lourdes	
(Mitrailleuse)	3/+2
Infiltration	2
Perception	2
Survie (Montagne)	1/+2
Pistage	1
Escalade	1
Course	1
Natation	1
Gymnastique	1

Connaissances

Compétence	Niv.
Pachto	N
Anglais	
(Argot des rues)	2/+2
Arabe (Lecture)	1/+2
Théorie magique	4
Tactique mili.	
(guerilla magique)	4/+2
Procédures de sécurité	3
Théologie islamique	
(Soufisme)	3/+2
Communauté	
afghane exilée	2
Arcane	3

Equipement

Matériaux de loge magique niv. 4
Effaceur de marqueurs
Kit de Survie
Ecouteurs
- amélioration auditive 3
- amortisseur de sons
- reconnaissance spatiale

Endoscope
Gants adhésifs
Masque à gaz
Médikit niv. 6
Patch antidote niv. 6
2 x Stimpatch niv. 6
Patch tranquilisant niv. 5
Trauma Patch
Nanocrème d'apparence (petit tube)
Chewing Gums Bitos goût menthe forte
2 x Grenades thermofumigènes
2 x Grenades Flashbang
8 x Grenades hautement explosives
Gants Electrochocs
Couteau de Survie

Commlink / Personna

Modèle : Meta Link
Réponse 1
Système 2
Pare Feu 1
Signal 1
OS : Vectir Xim

Initiative Matricielle	
Passes d'Init. Matricielle	

Programmes / Formes Complexes

Programme	Niv.	Accessoires
		Module Sim

Moniteur de Condition

Etourdissant

			-1
			-2
			-3
	■	■	-4
■	■	■	-5

Physique

			-1
			-2
			-3
	■	■	-4
■	■	■	-5
■	■	■	-6
■	■	■	-7

Débordement

			■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Cyberware & Bioware

Implant	Grd	Niv	Ess	Notes
Yeux cybernétiques	alpha	2	0,24	interface d'arme, vision nocturne, anti-flash, Zoom
accélérateur synaptique	norm.	1	0,5	+1 Réaction, +1 passe d'initiative
augmentation muscilaire	alpha	1	0,15	+1 Force
Tonification musculaire	norm.	1	0,2	+1 Agilité

Sorts

Sort	Catégorie	Type	Portée	Palier	Durée	Drain	Notes
Boule Mana	Combat	Mana	LdV	X	Instant.	(F/2)+2	Direct, Zone
Toucher Mortel	Combat	Mana	Toucher	X	Instant.	(F/2)-2	Direct
Sens Spatial, Etendu	Détection	Phys.	Toucher	X	Maintenu	(F/2)+4	Passif, Zone étendue
Sens du Combat	Détection	Mana	Toucher	X	Maintenu	(F/2)+2	Actif, Psychique
Camouflage Physique	Illusion	Phys.	Toucher	X	Maintenu	(F/2)+1	Réaliste, Multi-sens

Identité Niv. 1

Nom :
Emetteur : UCAS
Nationalité : Ucasienne
Domicile :
Banque :
Profession :
Notes :
Fausse permis
(mag. actif) 2

Identité Niv. 3

Nom :
Emetteur : UCAS
Nationalité : Ucasienne
Domicile :
Banque :
Profession :
Notes :
Fausse license
(mag. actif) 3

Véhicule :
Chassis : Couleur :

Maniabilité :				-1
Accélération :	/			-2
Vitesse :				-3
Structure :				-4
Blindage :				-5
Pilote :				-6
Capteurs :				-7

Esprits

Esprit	For.	Ser.	Lié ?	C	A	R	F	C	I	L	V	E	Init.	PI	Pouvoirs
			☐												
			☐												
			☐												
			☐												
			☐												

Divers

Tradition Islamique
Esprit Mentor Sage Guerrier
Bonus
Contraintes
Bibliothèque / Loge
Force
Autres Membres

Initiation Grade
Techniques Métamagiques

Données Astrales

Initiative Passes

Agilité Constitution Force Réaction
Apparence

Objets Magiques

Objet	For.	Notes
Focus de Maintien (Détection)	2	
Fétiche de combat		dague traditionnelle
Fétiche de détection		Sourate calligraphiée