Attr : un 2, un 7, reste (Dont Fo / Con) = 5 ou 6, Es =7 // Comp = 60 pts (Minimum 2 en Hobbies, Influence, Autorité) au-dessous de 7 + deux 8 // Historique = élus, 10 pts d'Avantage SR5 // Coût : Attr = 4/8, Comp = 2/4, sort ou contact = 1

Ghost's Stories

Pseudo : _____ Nom : _____ Race : _____
Sexe : _____ Taille : _____ Âge : _____ Yeux : _____ Cheveux : _____
Notes importantes : _____

Pognon : _____ ¥ Niveau de vie : _____ Crédibilité : ____ Réputation : ____
Traits Universels : **Pouvoir** _____ **Corps** _____ **Vivacité** _____ **Âme** _____ **Esprit** _____
Karma : _____ Karma Total _____ **Cosm** : **Mag** ___ **Spir** ___ **Tec** ___ **Soc** ___

Attributs

Constitution :	____	____
Agilité :	____	____
Réaction :	____	____
Force :	____	____
Charisme :	____	____
Intuition :	____	____
Logique :	____	____
Volonté :	____	____
Chance :	____	____
Magie/Rés. :	____	____
Essence :	____	____
Initiative :	____	____
Taille :	____	____
Éducation :	____	____

Qualités et Pouvoirs / Défauts

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Moniteurs

K / O // Choc : ____
_____
_____
SM _____

Physique :

Léger				-1
Moyen				-2
Grave				-3
Mortel				-4
Mort ?				-5
Mort				-6

Étourdissant :

Léger				-1
Moyen				-2
Grave				-3
Mortel				-4
Mort ?				-5

Compétences actives (et spécialisations)

Arcanes (ma/vo)	____	____	_____	**Parer** (réa/ag)	____	____	_____
Athlétisme (ag/fo)	____	____	_____	**Perception** (in/vo)	____	____	_____
Autorité (cha/vo)	____	____	_____	**Persuasion** (cha/lo)	____	____	_____
Combat (ag/fo)	____	____	_____	**Pilotage** (réa/in)	____	____	_____
Conduite (réa/in)	____	____	_____	**Plein Air** (vo/lo)	____	____	_____
Conjuration (ma/cha)	____	____	_____	**Réparation** (lo/in)	____	____	_____
Connaissances (lo/vo)	____	____	_____	**Réseaux** (cha/vo)	____	____	_____
Discrétion (in/ag)	____	____	_____	**Savoir-faire** (vo/in)	____	____	_____
Hobbies (Vo/cha)	____	____	_____	**Soins** (lo/in)	____	____	_____
Lancer (ag/fo)	____	____	_____	**Tir** (ag/réa)	____	____	_____
Langues (in/lo)	____	____	_____	**Voleur** (in/lo)	____	____	_____
Médium (ma/vo)	____	____	_____	**Warbeast** (ag/in)	____	____	_____

Attributs liés aux compétences = Premier listé, +1 si le deuxième dépasse le premier de 2 points. Coût en Karma total des compétences = 1 (2), 2 (4), 3 (6), 4 (8), 5 (10), 6 (12), 7 (16), 8 (20), 9 (24), 10 (28), 11 (32), 12 (36), 13 (40)
Connaissances (niv/2+1) = Anthropologie, Archéologie, Biologie, Criminialistique, Hardware, Histoire, Informatique (logiciels et programmation CoûtX2), Loi, Militaire, Occultisme, Politique, Psychologie, Recherche, Science de la Terre (géographie, géologie, ...), Science Physique (chimie, mathématique), etc ; **Hobbies** (niv) = au choix ; **Réseaux** (niv) = art, corpo, finance, jet set, matrice, média, mercenaire, nuit, rue, au choix ; **Savoir-Faire 1 à** 3 = Decker, Démolisseur, Enchanteur, Marin, Magicien, Technomancien, Pilote, Rôle spécifique, etc... ; **Voleur** = Contrebande, crochetage et contrefaçon ou groupe Hacking en cyberpunk ; **Warbeast** = Armes exotiques, Armes Lourdes, Armes montées, Canons...

Armures / Objets Magiques

Nom :	Dés - Fixe
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	
_____	

Armes / Voire esprits alliés

Nom / Spécificités :	Dég	Mun
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Notes :

Dé	1	2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15	16	17	18	19	20	21-25	26-30	31-35	36-40	+5
Bonus	-12	-10	-8	-5	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1

Traits Universels X4 -1/-6 =Torg/Shado // TraitX2 -1/-2 = WhiteWolf (ou D100)/D6 // Attr Torg = Shado +5 // Comp Sawo = (Niv Attr + Comp) -2 // Comp AdC = (Niveau Attr + Comp) X5 +10%, Attr Cthulhu = AttrX2 +5
TU = Moyenne de 2 Attributs avec points/2 (arrondis au supérieur) au-dessus de 6. Pouvoir = Magie, Chance ; Corps = Force, Constitution ; Vivacité = Agilité, Réaction ; Âme = Charisme, Volonté ; Esprit = Intuition, Logique.

Compétences / Spécialités

Arcane (ou Sorcellerie à Shadowrun) : Accès à plus de pouvoirs, dons secondaires possibles. Permet d'activer Inventer et Sorcellerie ou de se lier des objets en Super Héros. Combat, Détection, Illusions, Manipulations, Soins, Rituels à Shadowrun.
Athlétisme : Acrobatie, Escalade, Nager, Courir, Équitation, Manoeuvres (ruse de combat).
Autorité (Intimidation) : Commandement, Interrogation, Menacer, Regard, Sarcasme (éventuellement),Torture,
Combat : Armes tranchantes, Armes contondantes, Armes à deux mains, Armes exotiques, Bagarre (Mains nues, objets improvisés)
Conduite : Autos, Deux roues, Camions, Engins Militaires, Engins de Chantier, Petits Bateaux, Trains
Connaissance (Nombre de base = niveau/2 plus 1) : Anthropologie, Archéologie, Biologie, Criminalistique, Finance, Hardware, Histoire, Informatique (logiciels et programmation, coûtX2), Loi, Militaire, Mythe de Cthulhu ??? (:)), Occultisme, Politique, Psychologie, Recherche, Science de la Terre (géographie, géologie, minéralogie), Science Physique (chimie, mathématique), et bien plus...
Discrétion : Acrobaties, Déplacement silencieux, Équilibre, Filature, Pickpocket, Prestidigitation, Se Cacher,
Hobby (Nombre = niveau) : Alcools, Art (Chant, Danse, Musique, Dessin, Architecture, Sculpture, Infographie), Cuisine, Connaissances (une spécialité), Équitation, Jeu, Sexe, Spécialisation d'une autre Compétence (2 maximum),
Conjuration : Feu, Eau, Terre, Air, Nature, Invoquer, Lier, Révoquer.
Lancer : Arcs, Arbalètes, Dagues, Grenades, Gros objets, Improvisé, Jeu, Lance, Sport.
Langues : Argot, Discours, Décrypter, Écrire, Langue ancienne, Sarcasme (existe aussi en Intimidation). Le nombre de Langues parlées est égal à Langues x2. L'atout don des langues rajoute Intellect X1/X2/X3 selon le niveau de Linguiste.
Médium : Clairvoyance, Divination, Détection des arcanes, Imposition, Magnétisme, Prémonition, Psychométrie, Spiritisme. Niveau/2 représente le nombre de capacités de Médium possédées... Elle ne peut être boostée que de 2 points en Super-Compétence. Combat, Espace, Analyse, Psychométrie à Shadowrun.
Parer : Esquive, Bouclier, Mains nues, Armes une main, Deux armes, Attraper objet lancé.
Perception : Détecter sentiments, Langage corporel, Trouver objet caché, Voir, Goûter, Écouter, Sentir, Recherche
Persuasion : Bluffer, Convaincre, Diplomatie, Mentir, Sarcasme ?, Séduire, Sexe.
Pilotage : Petits avions, gros avions, avions de guerre, bateaux, gros bateaux, sous-marin, sans les savoir-faire naviguer et piloter, le personnage ne sait qu'utiliser des drones et des véhicules à distance.
Plein air : Calmer animaux, Chasser, Dresser, Équitation éventuellement, Pister, Survie, Trouver nourriture.
Réparation : Véhicules terrestres, aériens, maritimes, robots, machines, ordinateurs.
Réseaux : noble, rue, média, corpo, finance, médecine, nuit, pègre, politique, art, mercenaire, sport, militaire, jet set, etc... Il ne s'agit que de typer, un malus de 1 ou 2 peut être appliqué aux réseaux peu pratiqués. Le nombre de réseaux connus est égal à Réseaux/2 et augmente jusqu'à Réseaux, au feeling, en cours de jeu. En faire gagner 1 par Niveau est conseillé.
Savoir-Faire : Choisir 3 rôles parmi tout ce qui est possible, assassin, hacker, enchanteur, bête de guerre, marin, pilote, samuraï, journaliste, armurier, démolisseur, pour expliquer toute compétence que le personnage n'a pas couverte par les autres compétences. Savoir-Faire permet aussi de colorer en plus large des compétences comme Piloter, Conduire ou Soins si on le désire...
Soins : Diagnostic, Premiers soins, Chirurgie, Spécialité médicale (au choix), Traitement, Empathie, Cybertechnologie, Science Médicale (embaumer, disséquer, spécialité médicale),
Tir : Armes de poing (pistolet, revolver), Armes d'épaule (fusil, shotgun), Armes automatiques (PM, FA)
Voleur : Coffre-forts, serrures mécaniques, serrures électroniques, systèmes d'alarme, pickpocket.
Warbeast : tout type d'armes lourdes, montées ou exotiques.

Notes diverses sur les compétences, pouvoirs ou connaissances du personnage.