

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITE

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for the character's name.

CARRIÈRE

Text box for the character's career.

PERSONNALITÉ

Text box for the character's personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for a fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for the character's name.

CARRIÈRE

Text box for the character's career.

PERSONNALITÉ

Text box for the character's personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for a fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text field for name.

CARRIÈRE

Text field for career.

PERSONNALITÉ

Text area for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text field for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

Columns for bonus, damage, and range.

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITÉ

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

MACHINES LOURDES

ENDURANCE

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOmmABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITÉ

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text area for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text field for name.

CARRIÈRE

Text field for career.

PERSONNALITÉ

Text area for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text field for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

MACHINES LOURDES

ENDURANCE

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

Text areas for bonus, damage, and range.

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for the character's name.

CARRIÈRE

Text box for the character's career.

PERSONNALITÉ

Text box for the character's personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text area for a fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Status checkboxes: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Consumables progress bars: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITE

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

MACHINES LOURDES

ENDURANCE

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

Columns for Bonus, Dégâts, and Portée.

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Status checkboxes: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Consumables progress bars: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITE

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

Columns for Bonus, Damage, and Range.

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Status checkboxes: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Consumables progress bars: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITÉ

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

ENDURANCE

MACHINES LOURDES

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Checkboxes for status effects: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Progress bars for consumables: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITE

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

MACHINES LOURDES

ENDURANCE

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty boxes.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty boxes.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

RADIATION

Progress bar for radiation level with 10 empty boxes.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty boxes.

ÉTATS

Status checkboxes: AFFAMÉ, DÉSHYDRATÉ, ÉPUISE, GELÉ.

CONSOMMABLES

Consumables progress bars: AIR, ÉNERGIE, NOURRITURE, EAU.

ARMES

Text area for weapons.



NOM

Text box for name.

CARRIÈRE

Text box for career.

PERSONNALITE

Text box for personality.

TALENT

Text area for talents.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small objects.

OBJET FÉTICHE

Text box for fetish object.

ÉQUIPEMENT

Large text area for equipment.

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE



MACHINES LOURDES

ENDURANCE

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

ATTRIBUTS

OBSERVATION

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

COMTECH

COMMANDEMENT

EMPATIE

SOINS MÉDICAUX

MANIPULATION

PROTECTION

NIVEAU

ENCOMBREMENT

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

Columns for Bonus, Dégâts, and Portée.