ECLIPSE PHASE SECOND EDITION

REZ	Gagnés	Dépensés	Restant

MJ | NOM | JOUEUR

Background | Carrière | Hobbies | Faction

Langues | Forks

Motivations

APTITUDES

APTITUDES	SCORE	TEST (x3)
COGNITION		
INTUITION		
RÉFLEXES		
ASTUCE		
SOMATIQUE		
VOLONTÉ		

ENDURCISSEMENT
-10 tests VOL par série

Aliénation	☐	☐	☐	☐	☐
Impuissance	☐	☐	☐	☐	☐
Violence	☐	☐	☐	☐	☐

STATS MENTALES	SCORE
Lucidité (VOL x2)	
Seuil de Trauma (LUC / 5)	
Seuil d´Aliénation (LUC x 2)	

STRESS SUBIS | TRAUMAS (-10 x)

DÉGATS SUBIS | BLESSURES (-10 x)

MORPH

NOM

TAILLE | COÛT

PORTRAIT

	Reste	Repos
VIGUEUR REF & SOM		☐
PERSPICACITÉ COG & INT		☐
AUDACE AST & VOL		☐
FLEX TOUS (Morph / Ego)		

POOLS

NOTES

STATS PHYSIQUES	SCORE
Durabilité	
Seuil de Blessure	
Seuil de Mort	

MOUVEMENT	BASE	FULL	RUSH

ASPECTS POSITIFS MORPH	NIV	COÛT

ASPECTS NÉGATIFS MORPH	NIV	COÛT

AMÉLIORATIONS

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES	SCORE	APT	TOTAL
Imposture		AST	
Kinésique		AST	
Persuasion		AST	
Provocation		AST	
Athlétisme		SOM	
Armes à feu		REF	
Chute libre		SOM	
Esquive		REF x2	
Infiltration		REF	
Mêlée		SOM	
Pilotage :		REF	
Pilotage :		REF	
Connaissances :		COG	
Connaissances :		COG	
Connaissances :		COG	
Connaissances :		COG	
Connaissances :		COG	
Connaissances :			
Infosec		COG	
Interface		COG	
Matériel :		COG	
Matériel :		COG	
Matériel :		COG	
Matériel :		COG	
Médecine :		COG	
Médecine :		COG	
Perception		INT x2	
Programmation		COG	
Recherche		COG	
Survie		INT	

EQUIPEMENT

PACK | Points Dispos

OBJET	COÛT	Possédé	Emprunté	Limité
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△
		☐	○	△

COMBAT

INITIATIVE (REF+INT)/5 | ESQUIVE 2 | ARMURE (Énergie / Cinétique) | COUPS TIRÉS (Arme 1 / Arme 2 / Arme 3)

ARME	DÉGATS	SA/TR/FA	PORTÉE	MUN.	NOTES
		☐☐☐			
		☐☐☐			
		☐☐☐			
		☐☐☐			
		☐☐☐			

ARMURE	ÉNERGIE/CINÉTIQUE	MODIFICATEURS	NOTES
	/		
	/		
	/		
	/		