

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

Chacune des caractéristiques est égale à 2d6+6.

FORce **DEX**térité **CON**stitution
APParence **TAIL**le
INTelligence Idée %
POUvoir Chance %
Bonus aux dommages

FOR+TAI	Bonus dom.
16 à 24	Aucun
25 à 32	+1d3
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

POINTS DE MAGIE

Entourer ici le score en POUvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

POINTS DE VIE

Entourer ici la moyenne de la TAILle et de la CONstitution

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

COMPETENCES DU PERSONNAGE

Répartir ici 300 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire.

SPECIFIQUES

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Alchimie (00%) _____ | <input type="checkbox"/> Dressage (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Art de la guerre (00%) _____ | <input type="checkbox"/> Héraldique (00%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Civilisations anciennes (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Légendes (05%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Conduite d'attelage (15%) _____ | <input type="checkbox"/> Lire/écrire langue natale (00%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Connais. de la nature (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Lire/écrire _____ (00%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Connais. des peuples (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Lire/écrire _____ (00%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Connais. des religions (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Potions et herbes _____ |
| <input type="checkbox"/> Démolition, sape (00%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |

COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/Rnd	Portée	Munitions
Corps à Corps					
<input type="checkbox"/> Bagarre (50%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Lutte (arts martiaux) (20%)	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de mêlée (25%)					
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes d'hast (20%)					
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de lancer (20%)					
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de tir (25%)					
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
Armures					
_____	Protection	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Nom du personnage

Surnom

Sexe Age

Race/ethnie

Lieu de naissance

Diplôme/statut

Profession

UNIVERSELLES

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Art/Artisanat (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Athlétisme (15%) _____
<i>Courir, grimper, nager, sauter, lancer</i> |
| <input type="checkbox"/> Bricolage (10%) _____
<i>Petits systèmes, petites réparations</i> | <input type="checkbox"/> Cascade (10%) _____
<i>Acrobatie, jongler, funambule</i> |
| <input type="checkbox"/> Chercher, fouiller (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Commerce (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Culture générale (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Déguisement (10%) _____
<i>Imitation, maquillage</i> |
| <input type="checkbox"/> Discrétion (15%) _____ | <input type="checkbox"/> Droits, administration, usages (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Equitation (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Esquiver (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Langue natale (80%) _____ | Langue étrangère:
<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Leadership (15%) _____ | <input type="checkbox"/> Navigation (00%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Orientation (15%) _____ | <input type="checkbox"/> Persuasion (15%) _____
<i>Baratiner, convaincre</i> |
| <input type="checkbox"/> Sagacité (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Secourisme (30%) _____
<i>Premiers soins</i> |
| <input type="checkbox"/> Survie (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Vigilance (20%) _____
<i>Remarquer un détail, pister, 6e sens</i> |

MAGIE

Pouvoir / objet Niv/pt Portée Durée / Dégâts

NOTES

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

Chacune des caractéristiques est égale à 2d6+6.

FORce **DEX**térité **CON**stitution
APParence **TAIL**le
INTelligence Idée %
POUvoir Chance %
Bonus aux dommages

FOR+TAI	Bonus dom.
16 à 24	Aucun
25 à 32	+1d3
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

POINTS DE MAGIE

Entourer ici le score en POUvoir

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

POINTS DE VIE

Entourer ici la moyenne de la TAILle et de la CONstitution

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

COMPETENCES DU PERSONNAGE

Répartir ici 300 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire.

SPECIFIQUES

- | | | | |
|--|-------|--|-------|
| <input type="checkbox"/> Bibliothèque (25%) | _____ | <input type="checkbox"/> Piloter (00%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Comptabilité (00%) | _____ | <input type="checkbox"/> Plongée (00%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Conduite (20%) | _____ | <input type="checkbox"/> Renseignements (20%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Connais. de la rue (10%) | _____ | <input type="checkbox"/> Sabotage (05%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Histoire/géographie (10%) | _____ | <input type="checkbox"/> Sciences appliquées (00%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Informatique (20%) | _____ | <input type="checkbox"/> Sciences pures (00%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Médecine (00%) | _____ | <input type="checkbox"/> Sciences sociales (00%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> Paranormal (20%) | _____ | <input type="checkbox"/> Serrurerie (15%) | _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | _____ | <input type="checkbox"/> _____ | _____ |

COMBAT

Arme	Compétence	Dommages	Cp/Rnd	Portée	Munitions
Corps à Corps					
<input type="checkbox"/> Bagarre (50%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Lutte (arts martiaux) (20%)	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de mêlée (25%)					
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de tir (25%)					
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes à feu					
<input type="checkbox"/> Armes de poing (20%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Fusil de chasse (15%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Fusil (20%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Mitraillette (10%)	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____
Armure (gilet, combinaison)	Protection	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Nom du personnage _____

Surnom _____

Sexe _____ Age _____

Race/ethnie _____

Lieu de naissance _____

Diplôme/statut _____

Profession _____

UNIVERSELLES

- Art/Artisanat (05%) _____
- Athlétisme (15%) _____
Courir, grimper, nager, sauter, lancer
- Bricolage (10%) _____
Petits systèmes, petites réparations
- Cascade (10%) _____
Acrobatie, jongler, funambule
- Chercher, fouiller (20%) _____
- Commerce (20%) _____
- Culture générale (20%) _____
- Déguisement (10%) _____
Imitation, maquillage
- Discrétion (15%) _____
- Droits, administration, usages (10%) _____
- Equitation (20%) _____
- Esquiver (25%) _____
- Langue natale (80%) _____
- Langue étrangère: _____
- _____
- Leadership (15%) _____
- Navigation (00%) _____
- Orientation (15%) _____
- Persuasion (15%) _____
Baratiner, convaincre
- Sagacité (20%) _____
- Secourisme (30%) _____
Premiers soins
- Survie (10%) _____
- Vigilance (20%) _____
Remarquer un détail, pister, 6e sens

Pouvoir / objet	Niv/pt	Portée	Durée / Dégâts
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

NOTES