Nom :

Nom de famille ou de clan :

Surnom :

Titre :

Genre : Age :

Lieu de naissance :

Race:

Metier/occupation :

Religion/foi :

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

FORce	**DEXterité**	**CONstitution**
APPparence	**TAIlle**	**PERception**
INTelligence	Idée (x5) %	
POUvoir	Chance (x5) %	

Bonus aux Dommages

FOR+TAI	B.D.
16 à 24	*aucun*
25 à 32	*+1d3*
33 à 40	*+1d6*
41 à 56	*+2d6*

Points de Vie (CON+TAI)/2

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 d'énergie (POU)

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

Stress (POUx5)

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
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

COMPETENCES DU PERSONNAGE

Répartir ici 400 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

- ❑ Art/Artisanat (05%)_ _ _ _ _ _ _
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Athlétisme (!5%) _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
  Courir, grimper, sauter
- ❑ Bricolage (!0%) _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
  Petit systèmes, petites réparations
- ❑ Cascade(!0%) _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
  Acrobatie, jonglage, funambule
- ❑ Chercher, fouiller (20%) _ _ _ _ _
- ❑ Commerce (20%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Culture générale (20%) _ _ _ _ _
- ❑ Déguisement (!0%) _ _ _ _ _ _ _ _
  Imitation, maquillage
- ❑ Discrétion (!5%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
  Filature
- ❑ Droits & usages (!0%)_ _ _ _ _
- ❑ Equitation (25%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Esquiver (25%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Langue natale (80%) _ _ _ _ _ _ _
  Langue étrangère :
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _(00%) _ _ _ _
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _(00%) _ _ _ _
- ❑ Leadership (!5%)_ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Navigation (00%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Nager (!0%)_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Orientation (!5%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Persuasion (!5%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
  Baratiner, convaincre
- ❑ Sagacité (PER+!0%) _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Secourisme (30%) _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Survie (!0%) _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Vigilance (PERx2%) _ _ _ _ _ _ _ _
  Remarquer détail, pister, 6e sens

Spécifiques

- ❑ Alchimie (00%) _ _ _
- ❑ Art de la guerre (00%) _ _ _
- ❑ Bibliothèque (25%) _ _ _
- ❑ Conduite d'attelage (!5%) _ _ _
- ❑ Connaissance de la nature (!0%)_ _
- ❑ Connaissance des peuples (20%)_ _
- ❑ Connaissance des religions(!0%)_ _
- ❑ Connaissance de la magie(05%)_ _
- ❑ Démolition/sape (00%) _ _ _
- ❑ Dressage (!5%) _ _ _
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _(_ _%)_ _ _
- ❑ Etiquette (00%) _ _ _
- ❑ Héraldique (00%)_ _ _
- ❑ Légendes (!0%)_ _ _
- ❑ Lire/écrire (00%)_ _ _
- ❑ Herbes et potions (!0%)_ _ _
- ❑ Technologie (-!0%)_ _ _
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _(_ _%)_ _ _
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _(_ _%)_ _ _
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _(_ _%)_ _ _
- ❑ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _(_ _%)_ _ _

COMBAT

Compétence		Dommages	Cp/rnd	Portée	Munitions
Bagarre (50%)	_ _%	*!d3+Bd*			
Lutte/artsmartiaux(20%)	_ _%				
Escrime (50%) *	_ _%				
Armes de mélée (25%)	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
Armes d'hast (20%)	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
Armes à feu (!5%)	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
Armes de lancer (20%)	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
Armes de tir (!5%)	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _%				

Armures Protection **Bouclier** Ajustement

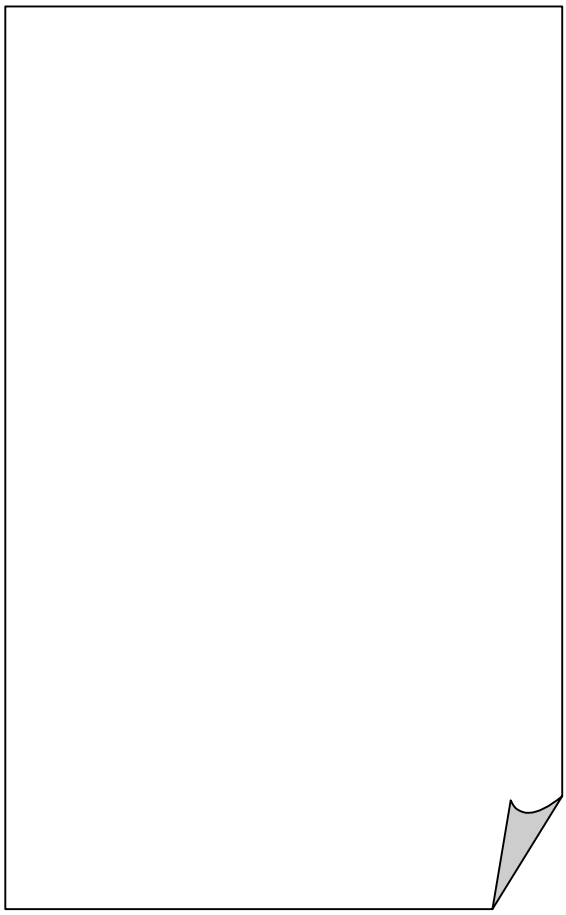
Magie

Catégorie/objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégats	Catégorie/objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégats
_____	.....	.....	.....	_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....	_____	.....	.....	.....
_____	.....	.....	.....	_____	.....	.....	.....

Saousie

Personnage:_____

Date de création :_____ Par:_____



Description_____

Comportement:_____

Citation:

Possessions:_____

Histoire personnelle/ Motivations : _____

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :