



JOUEUR : _____
 DATE DE CRÉATION : _____

NOM : _____
 DATE DE NAISSANCE : ___/___/____ NATIONALITÉ : _____
 PROFESSION : _____
 RÉSIDENCE : _____

FORCE (FOR) : _____ CHARISME (CHA) : _____ EDUCATION (EDU) : _____
 DEXTÉRITÉ (DEX) : _____ VOLONTÉ (VOL) : _____ CHANCE (CHC) : _____
 AGILITÉ (AGI) : _____ EQUILIBRE MENTAL (EQM) : _____ ODORAT (ODO) : _____
 CONSTITUTION (CON) : _____ INTELLIGENCE (INT) : _____ VUE (VUE) : _____
 MASSE (MAS) : _____ INTUITION (ION) : _____ OÛË (OUI) : _____

POINTS DE VIE (CON + 1/2 MAS)										MAXIMUM :						
SEUIL - 2 :					SEUIL - 4 :					Actuels		-10	-9	-8	-7	-6
-7	-8	-9	0	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		
DÉGÂTS TEMPORAIRES				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

VÊTEMENTS / PROTECTIONS : _____
 LOCALISATION DES BLESSURES : _____

TENDANCE PSY : _____

POINTS DE VOLONTÉ (VOL-7)											MAX		
ACTUELS		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
% RÉUSSITE		0	20	29	37	45	53	60	67	73	78	82	85

COMBAT À DISTANCE			ARMES À FEU	MD	MÉCA.	CAL	RAP. TIR	CAPA.	RECHARG	MUN.
CAT.	NIV.	EXP.								
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										

TECHNIQUES DE CORPS À CORPS	MD FORCE	NIV.	MD NIV.	EXP	ARMES DE CORPS À CORPS	MD
COMBAT DE RUE ((FORx2)+AGI)/5						

EQUIPEMENTS - POSSESSIONS - NOTES : _____

EXPÉRIENCE

D20 DEG
 1 1
 2 1
 3 1
 4 1
 5 1
 6 1
 7 1
 8 1
 9 1
 10 1
 11 1
 12 1
 13 1
 14 2
 15 2
 16 3
 17 3
 18 4
 19 5
 20 6
 21 7
 22 8
 23 9
 24 10
 25 11
 26 12
 27 13
 28 14
 29 15
 30 16
 31 17
 32 18
 33 19
 34 20
 35 21
 36 22
 37 23
 38 24
 39 25
 40 †

DESCRIPTION/PORTRAIT

COMPÉTENCES	NIV	EXP	COMPÉTENCES	NIV	EXP
Anthropologie			Navigation		
Botanique			Parachutisme		
Courir fond			Photographie		
Courir sprint			Pickpocket		
Chercher			Piloter Avion		
Droit			Piloter bateau à moteur		
Economie			Piloter engin à chenilles		
Esquiver			Piloter hélicoptère		
Géographie			Plongée sous-marine		
Grimper			Ski alpin		
Histoire			Ski nordique		
Lancer			Système D		
Langue natale			Archéologie		
Littérature			Chimie		
Musique			Codage/décodage		
Orientation			Comptabilité		
Physique générale			Contrefaçon		
Pister			Connaissance des armes		
Politique			Dessin		
Psychologie			Dessin industriel		
Remarquer			Electricité		
Sauter			Electronique		
Se cacher			Informatique		
Se mouvoir en silence			Langue		
Séduction			Langue		
Survie			Langue		
Tomber			Langue		
Zoologie			Manipulation explosifs		
Commerce			Mathématiques		
Conduire Auto			Mécanique		
Conduire Moto			Médecine		
Conduire PL			Morse		
Crochetage serrure			Occultisme		
Equitation			Ouvrir coffre-fort		
Jeu			Pharmacie		
Jouer la comédie			Physique Nucléaire		
Interrogatoire			Radio		
Maquillage/déguis.			Secourisme		
Manœuvrer voilier			Systèmes d'alarme		
Nager			Tricher		