

Caractéristiques du personnage

Chacune est égale à 2d6+6

FORce _____ **DEX**térité _____
APParence _____ **TAIL**le _____
INTelligence _____ (x5=) **Idée** _____ %
POUvoir _____ (x5=) **Chance** _____ %
CONstitution _____

Bonus aux Dom. _____

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

Portrait

Nom du Personnage _____ Surnom _____ Genre _____ Age _____ Nationalité _____ Lieu de naissance _____ Titre de noblesse _____ Métier/Charge _____ Autres _____	Description/Historique :	
	Points d'énergie (magiques)	
	Points de vie	
	TAILle+CONstitution/2	
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	
Compétences du personnage		

répartir ici 3000 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

- Universelles**
- Art/Artisanat : _____ (05%) _____
 - Athlétisme (15%)..... _____
 - Courir, grimper, nager, sauter, lancer*
 - Bricolage (10%)..... _____
 - Petits systèmes, petites réparation*
 - Cascade (10%)..... _____
 - Acrobatie, jonglage, funambule*
 - Chercher, fouiller (20%)..... _____
 - Culture générale (20%)..... _____
 - Déguisement (10%)..... _____
 - Imitation, maquillage*
 - Discrétion (15%)..... _____
 - Filature*
 - Droit, administration, usages (10%).... _____
 - Equitation (25%)..... _____
 - Esquiver (25%)..... _____
 - Langue natale (80%)..... _____
 - Langue étrangère :
 - _____ (00%)..... _____
 - _____ (00%)..... _____
 - Leadership (15%)..... _____
 - Navigation (00%)..... _____
 - Orientation (15%)..... _____
 - Persuasion (15%)..... _____
 - Baratiner, convaincre*
 - Sagacité (20%)..... _____
 - Secourisme (30%)..... _____
 - Premiers soins*
 - Survie (10%)..... _____
 - Vigilance (20%)..... _____
- Remarqueur détail, pister, 6ème sens*

- Spécifiques**
- Alchimie (00%)..... _____
 - Art de la guerre (00%)..... _____
 - Conduite d'attelage (15%)..... _____
 - Connais. de l'alchimie (00%)..... _____
 - Connais. des démons (05%)..... _____
 - Connais. de la sorcellerie (05%)..... _____
 - Démolition, sape (00%)..... _____
 - Etiquette (00%)..... _____
 - Héraldique (00%)..... _____
 - Lire/Ecrire (00%)..... _____
 - Médecine (10%)..... _____
 - Religion (30%)..... _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____

Arme	Compétence	Domages	Cp/rnd	Portée	Munitions
Corps à corps					
Bagarre (50%).....	_____	_____	_____	_____	_____
Lutte (arts martiaux) (20%)..	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de mêlée (25 %)					
Escrime (50%).....	_____	_____	_____	_____	_____
Armes d'hast (20%)					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes à feu (15%)					
Mousquet (25%).....	_____	_____	_____	_____	_____
Pistolet (15%).....	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de lancer (20%)					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armes de tir (15%)					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
Armures	Protection	_____	_____	_____	_____

Magie

Pouvoir/Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Pouvoir/Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____