

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE		CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°		APTITUDES		EN %	Exp.
TAILLE	POIDS	PHOBIES, MANIES :				BARATINER			
APPARENCE	RÉPUTATION					BIOLOGIE			
INTELLIGENCE	PERCEPTION		vue	NOTES :		CAMOUFLAGE			
			ouïe			CHASSE			
		ml	mP			CHIMIE			
			odorat			COMÉDIE			
DÉCISION	RÉFLEXE		goût			COMMANDER			
			toucher			CONDUIRE			
			Pt EX :			CONVAINCRE			
		mD	mR			CROCHETER			
VOLONTÉ	FORCE	nombre de d6 :		« LANCER »		DÉCELER DÉTAIL			
				VITESSE :		SON			
		mVo	mF	APTITUDES DE COMBAT		ODEUR			
ÉQUILIBRE	VITALITÉ	Pt Ex armes :		TIR VISÉ		GOÛT			
				INSTINCTIF		CONTACT			
		mE	mVi	PRÉC. PROJECTILE		DÉSAMORCER			
COMMUNICATION	ADAPTATION	At	Df	JET		DISCRÉTION			
				ENTRAVE		ÉLECTRONIQUE			
		mC	mA	PARADE		ÉQUITATION			
niveau psychique :	niveau physique :			ESQUIVE		ESCALADER			
				CONTRE-ATTAQUE		ÉVALUER			
GRILLE DES POINTS PERDUS OU DÉPENSÉS	I	P	ARMES ou PROTECTIONS		CA	CD	At	Df	
	D	R							
pF :	Vo	F							
	E	Vi							
pVi :	C	A							
	At	Df							
pVo :	GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT								
pE :									
						NAGER			
						NAVIGUER			
						PHYSIQUE-MATH.			
						PÊCHE			
						PICKPOCKET			
						PILOTER			
						PIRATER			
						PISTER			
						PSYCHOLOGIE			
						REPÉRAGE			
						REPÉRER LES PIÈGES			
						SABOTAGE			
						SÉDUIRE			
						SE RENSEIGNER			
						VIGILANCE			
								EN %	

