

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE		CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°	APTITUDES		EN %	Exp		
TAILLE		POIDS		PHOBIES, MANIES :		BARATINER				
APPARENCE		RÉPUTATION				BIOLOGIE				
INTELLIGENCE	PERCEPTION	Pt EX :		NOTES :		CAMOUFLAGE				
						vue		CHASSE		
						ouïe		CHIMIE		
						odorat		COMÉDIE		
						goût		COMMANDER		
DÉCISION	RÉFLEXE					CONDUIRE				
VOLONTÉ		FORCE		nombre de d6 :	« LANCER »		DÉSAMORCER			
ÉQUILIBRE		VITALITÉ		Pt Ex armes :	VITESSE :		DISCRÉTION			
COMMUNICATION		ADAPTATION		At	Df	APTITUDES DE COMBAT		ÉLECTRONIQUE		
niveau psychique :		niveau physique :				ÉQUITATION				
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 :										
								EN %		

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE		CULTURE	AGE	AFFINITÉ, n°	APTITUDES		EN %	Exp		
TAILLE		POIDS		PHOBIES, MANIES :		BARATINER				
APPARENCE		RÉPUTATION				BIOLOGIE				
INTELLIGENCE	PERCEPTION	Pt EX :		NOTES :		CAMOUFLAGE				
						vue		CHASSE		
						ouïe		CHIMIE		
						odorat		COMÉDIE		
						goût		COMMANDER		
DÉCISION	RÉFLEXE					CONDUIRE				
VOLONTÉ		FORCE		nombre de d6 :	« LANCER »		DÉSAMORCER			
ÉQUILIBRE		VITALITÉ		Pt Ex armes :	VITESSE :		DISCRÉTION			
COMMUNICATION		ADAPTATION		At	Df	APTITUDES DE COMBAT		ÉLECTRONIQUE		
niveau psychique :		niveau physique :				ÉQUITATION				
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 :										
								EN %		