

CAPACITES DE BASE



NOM DU PERSONNAGE		NOM DU JOUEUR		SURNOM	
NIVEAU SOCIAL	AGE	TAILLE	POIDS	PLANETE DE NAISSANCE	
FORCE	VITALITE	COORDINATION	INTELLIGENCE	VOLONTE	PERSONNALITE

POINTS DE VIE	BONUS OFF.	BONUS DEF.	CASES/ACTION
ACTIONS	BONUS PERCEP.	DÉPLACEMENT (METRES/MINUTES)	

ARMURE	T E T E	P O I T R I N E	A B D O M E N	B R A S	J A M B E S

TETE	
PV	
PA	

POITRINE	
PV	
PA	

BRAS DROIT	
PV	
PA	

BRAS GAUCHE	
PV	
PA	

ABDOMEN	
PV	
PA	

JAMBE GAUCHE	
PV	
PA	

JAMBE DROITE	
PV	
PA	

LOCALISATION DES BLESSURES		
	CAC	Dis
JAMBE GAUCHE	1-3	1-3
JAMBE DROITE	4-6	4-6
BRAS GAUCHE	7-9	7-8
BRAS DROIT	10-12	9-10
ABDOMEN	13-15	11-14
POITRINE	16-18	15-19
TETE	19-20	20

RAPPEL DES DOMMAGES
UN POINT DE VIE BRAS : -5 EN ATTAQUE JAMBE : -1 PAS/ACTION TÊTE, POITRINE, ABDOMEN : -1 ACTION/TOUR
ZERO POINT DE VIE BRAS : INUTILISABLE JAMBE : -2 PAS/ACTION TÊTE, POITRINE, ABDOMEN : INS-CONSCIENT





DOMAINES DE COMPETENCES

COMBAT

ARMES DE JET

(COORDINATION)

ARMES DE MÉLÉE

(FORCE)

ARMES DE TRAIT

(COORDINATION)

CORPS A CORPS

(FORCE)

LUTTE

(COORDINATION)

PARADE

(COORDINATION)

BASE	MOD	VAL	NOTES	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

ARMES A FEU

AUTOMATIQUES LEGRS

(FORCE)

AUTOMATIQUES LOURDS

(FORCE)

FUSILS

(COORDINATION)

LANCE-GRENADES

(COORDINATION)

LANCE-MISSILE D'ÉPAULE

(INTELLIGENCE)

PISTOLETS

(COORDINATION)

BASE	MOD	VAL	NOTES	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

COMMUNICATION

ADMINISTRATION

(INTELLIGENCE)

ASTUCE

(PERSONNALITE)

EDUCATION

(PERSONNALITE)

ELOQUENCE

(PERSONNALITE)

INTERROGATION

(PERSONNALITE)

NEGOCIATION

(INTELLIGENCE)

BASE	MOD	VAL	NOTES	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

ADRESSE

AGILITE

(COORDINATION)

DEXTERITE

(COORDINATION)

DISCRETION

(COORDINATION)

ESCALADE

(FORCE)

VEHICULES AERIENS

(VOLONTE)

VEHICULES TERRESTRES

(COORDINATION)

BASE	MOD	VAL	NOTES	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

TECHNIQUES

CHIMIE

(INTELLIGENCE)

ELECTRONIQUE

(INTELLIGENCE)

INFORMATIQUE

(INTELLIGENCE)

MECANIQUE

(INTELLIGENCE)

MEDECINE

(INTELLIGENCE)

SYSTEMES D'ARMEMENT

(INTELLIGENCE)

BASE	MOD	VAL	NOTES	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

SPECIALES

ESQUIVE

(BONUS DEF.)

PERCEPTION

(BONUS PERCEPTION)

BASE	MOD	VAL	NOTES	+1	+2	+3	+4	+4	+5	+5	+6



EQUIPEMENT



EQUIPEMENT	LOCALISATION	POIDS	PRIX

ARME	DOMMAGES	MUN.	MODE	PORTEE	FORCE	CAD.	FIAB.	LOCAL.	ECLATS

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS

	DESCRIPTION	AMIS/ENNEMIS
RENSEIGNEMENTS ECONOMIQUES	NOTES	





FORMATION

NIVEAU SOCIAL DE DEPART

AGE INITIAL

NOMBRE DE FORMATIONS

AGE FINAL

EVENEMENTS DE L'ADOLESCENCE

AGE INITIAL

FORMATION

NOTE

EVENEMENT SPECIAL 1

EVENEMENT SPECIAL 2

FORMATION N°1

AGE FINAL

AGE INITIAL

FORMATION

NOTE

EVENEMENT SPECIAL 1

EVENEMENT SPECIAL 2

FORMATION N°2

AGE FINAL

AGE INITIAL

FORMATION

NOTE

EVENEMENT SPECIAL 1

EVENEMENT SPECIAL 2

FORMATION N°3

AGE FINAL

AGE INITIAL

FORMATION

NOTE

EVENEMENT SPECIAL 1

EVENEMENT SPECIAL 2

FORMATION N°4

AGE FINAL

AGE INITIAL

FORMATION

NOTE

EVENEMENT SPECIAL 1

EVENEMENT SPECIAL 2

FORMATION N°5

AGE FINAL

AGE INITIAL

FORMATION

NOTE

EVENEMENT SPECIAL 1

EVENEMENT SPECIAL 2

FORMATION N°6

AGE FINAL

AGE INITIAL

FORMATION

NOTE

EVENEMENT SPECIAL 1

EVENEMENT SPECIAL 2

FORMATION N°7

AGE FINAL

