

# « FICHE DE PERSONNAGE »

## NOM DU PERSONNAGE\_

## DESCRIPTION PHYSIQUE\_

Taille : \_\_\_\_\_ Poids : \_\_\_\_\_

Peau : \_\_\_\_\_ Corpulence : \_\_\_\_\_

Cheveux : \_\_\_\_\_ Yeux : \_\_\_\_\_

Droitier  Gaucher  Ambidextre

Signes particuliers : \_\_\_\_\_

Archétype : \_\_\_\_\_

Type génétique : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_ ans

Sexe :  Masculin  Féminin

Fécondité :  Fécond  Stérile

Origine géographique : \_\_\_\_\_

Origine sociale : \_\_\_\_\_

Formation de base : \_\_\_\_\_

Études supérieures : \_\_\_\_\_

## ATTRIBUTS\_

Force Constitution Coordination Adaptation Perception Intelligence Volonté Présence Chance

Niveau de base	Force	Constitution	Coordination	Adaptation	Perception	Intelligence	Volonté	Présence	Chance
Modif. Type génétique									
Modif. Points de Création (PC)									
Niveau actuel									
Aptitude naturelle									

## COMPÉTENCES\_

Attr. Base Maît. Glob.

Aptitudes physiques	Attr.	Base	Maît.	Glob.
<input type="checkbox"/> Acrobatie/Équilibre •		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Athlétisme		FOR/COO		
<input type="checkbox"/> Escalade		FOR/COO		
<input type="checkbox"/> Manœuvres sous-marines •		FOR/COO		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Combat (contact)				
<input type="checkbox"/> Arts martiaux [ lutte ]	(-3)	COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Arts martiaux [ techniques défensives ]	(-3)	COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Arts martiaux [ techniques offensives ]	(-3)	COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Combat armé		FOR/COO		
<input type="checkbox"/> Combat à mains nues		FOR/COO		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Combat (tir)				
<input type="checkbox"/> Armes de poing		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Armes sous-marines		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Fusil/Armes d'épaule		COO/PER		
<input type="checkbox"/> Tir automatique •		FOR/PER		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Communication/Relations sociales				
<input type="checkbox"/> Analyse empathique	(-3)	INT/PRE		
<input type="checkbox"/> Commandement		VOL/PRE		
<input type="checkbox"/> Éloquence/Persuasion †		INT/PRE		
<input type="checkbox"/> Intimidation		VOL/PRE		
<input type="checkbox"/>				
Connaissances				
<input type="checkbox"/> Conn. nations/org. [ _____ ] • PN		INT/INT		
<input type="checkbox"/> Éducation/Culture générale	(-3)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Navigation †	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

## COMPÉTENCES\_

Attr. Base Maît. Glob.

Furtivité/Subterfuge	Attr.	Base	Maît.	Glob.
<input type="checkbox"/> Camouflage/Dissimulation	(-3)	ADA/PER		
<input type="checkbox"/> Discrétion/Filature		ADA/PER		
<input type="checkbox"/> Furtivité/Déplacement silencieux •		ADA/PER		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Langues/langages				
<input type="checkbox"/> Langue étrangère [ _____ ] PN		INT/INT		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Pilotage				
<input type="checkbox"/> Manœuvres d'armures [externes] •		COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Manœuvres d'armures [sous-marines] •		COO/ADA		
<input type="checkbox"/> Pilotage [ _____ ]				
<input type="checkbox"/> Pilotage [ _____ ]				
<input type="checkbox"/> Télépilotage	(-3)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/>				
Survie/Extérieur				
<input type="checkbox"/> Conn. milieu naturel [ Océans ] •	(-3)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Conn. milieu naturel [ Souterrains ] • (-3)		ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Conn. milieu naturel [ Surface ] •	(X)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Observation		PER/VOL		
<input type="checkbox"/> Survie	(X)	ADA/VOL		
<input type="checkbox"/>				
Techniques				
<input type="checkbox"/> Analyses sonscons	(X)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Armes embarquées/Artillerie	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Électronique †	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Informatique †	(-3)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Mécanique [ _____ ]		INT/INT		
<input type="checkbox"/> Piratage informatique †	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/> Premiers soins	(-3)	ADA/INT		
<input type="checkbox"/> Systèmes de sécurité	(X)	INT/INT		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

• compétence limitative ; PN compétence à progression naturelle ; (X) compétence réservée ; † compétence à pré-requis (optionnel)

## INITIATIVE\_

Niveau de départ = Réaction

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

## ATTRIBUTS SECONDAIRES\_



<b>Choc</b> • <i>Seuil d'étourdissement</i>	
• <i>Seuil d'inconscience</i>	
<b>Modif. de dommages (au contact)</b>	
<b>Réaction (ADA+PER)/2</b>	
<b>Résistance aux dommages</b>	
<b>Résistances naturelles</b> • <i>Droque (CON+VOL)/2</i>	
• <i>Maladie, poison &amp; Radiation (CON)</i>	
<b>Souffle (CON+VOL)/2</b>	

## DÉPLACEMENTS\_

Allure lente    Allure moyenne    Allure rapide    Allure maximum

Au sol				
Sous l'eau				

## ARMES (CONTACT)\_

Dom.    Choc    FOR    Ini.    All.    ITG

Mains nues	1D6 +					

## ARMES (TIR)\_

Dom.    Choc    Portée (+0/-5/-10/-15)    FOR    Ini.    Mode de tir    Mun. (coût)    Notes    ITG


## AVANTAGES/DÉSAVANTAGES, MUTATIONS ET POLARIS\_

## ÉQUIPEMENT ET NOTES\_

## BLESSURES & SÉQUELLES\_

## ÉTAT DE SANTÉ & PROTECTIONS\_

<i>Localisation (contact)</i>	1 - 4	5-10	11-13	14-16	17 - 18	19 - 20	
<i>Localisation (distance)</i>	1 - 2	3-8	9-11	12 - 14	15 -17	18 - 20	
<b>BLESSURES_</b>	<b>Tête</b>	<b>Corps</b>	<b>Bras d.</b>	<b>Bras g.</b>	<b>Jambe d.</b>	<b>Jambe g.</b>	<b>Malus</b>
Légères (5)	□□□	□□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	-1
Moyennes (10)	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□□□	-3
Graves (15)	□□ -5	□□□+0	□□	□□	□□	□□	-5
Critiques (20)	□□-10	□□ -5	□□ +0	□□ +0	□□ +0	□□ +0	-10
Mortelles (25)	□ -15	□□ -10	□ -5	□ -5	□ -5	□ -5	-5 Action Impossible
Mort/Membre d. (30)	Mort	Mort	□ -10	□ -10	□ -10	□ -10	-10 Action Impossible
<b>Protections</b>	<b>Protection</b>		<b>Choc</b>		<b>Localisation</b>		<b>Catégorie/malus</b>

## TABLE DES MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC\_

Marge	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-19	20-24	25-34	35+
Modificateur	+/- 0	+/- 1	+/- 2	+/- 3	+/- 4	+/- 5	+/- 6	+/- 7	+/- 8	+/- 9