

PERSONNAGE

Nom
 Origine Age ans
 Rang Sexe ☐ m ☐ f

VITALITE

-10 -8 -6 -4 -2

ANIMA

ESPRIT



CARACTERISTIQUES

CORPS **INTELLECT**

Force Intelligence

Dextérité Perception

Endurance Tech

ESPRIT

Extraverti Introverti

Passion Calme

Foi Ego

COMPETENCES

COMPETENCES INNEES

Charme (3)
 Combat à mains nues (3)
 Discrétion (3)
 Esquive (3)
 Intimidation (3)
 Mêlée (3)
 Observation (3)
 Tir (3)
 Vigueur (3)

COMPETENCES ACQUISES

Acrobatie
 Alchimie
 Alphabet :

 Arbalètes
 Archerie
 Armes de Jet
 Artisanat :

 Arts
 Baratin
 Bibliothèque
 Bureaucratie
 Concentration
 Communication :
 Comédie
 Commandement
 Débat
 Eloquence

Connaissance :

.....

 Connaissance de la rue
 Crochetage
 Déguisement
 Dressage
 Empathie
 Enquête
 Equitation
 Etiquette
 Force d'ame
 Fouille
 Interprétation
 Jeu
 Langue :

 Machine Pensante
 Médecine
 Pistage
 Premiers Soins
 Prestidigitation
 Scaphandre
 Stoïcisme
 Survie
 Torture
 Xénoempathie

SPECIALITES

Conduite :

Attelages
 Vaisseaux Spatiaux
 Véhicules Aériens
 Véhicules Nautiques
 Véhicules Terrestres

Guerre :

Armes Lourdes
 Artillerie
 Explosifs
 Tactique

Rédemption Tech

Bricolage
 Electricité
 Haute Technologie
 Mécanique

Sciences :

Anthropologie
 Archéologie
 Astronomie
 Biologie
 Chimie
 Cybernétique
 Génétique
 Géologie
 Ingénierie
 Météorologie
 Physique
 Terraformation
 Xénobiologie

Autres :

.....

ARMURES & BOUCLIERS

Armure : (d)
 Bouclier : (/) Coups

Succès **Points / dés de victoire**

1-2 1/+0
 3-5 1/+1
 6-8 2/+2
 9-11 3/+3
 12-14 4/+4
 15-17 5/+5
 18-20 6/+6
 Succès critique = x2

Réussite

à peine satisfaisante
 médiocre
 assez bonne
 bon travail
 excellente
 brillante
 fantastique

MANOEUVRES DE COMBAT

Manoeuvres de Base	Init.	Jet	DMG	Portée	For / Cadence	Tirs	Taille
Coup de Poing		Dex+CMN	2d				
Coup de Pied	-1	Dex+CMN	3d				
Prise	-2	Dex+CMN	2d				
Charge	-3	Dex+CMN	3d et +				
Esquive		Dex+Esqui					
Recharger		Dex+Tir					
Viser	-3	Dex+Tir					
Rafale de 3 balles		Dex+Tir	+1				
Rafale de 6 balles	-1	Dex+Tir	+3				
Vider de chargeur	-1	Dex+Tir	+5				
Arroser	-2	Dex+Tir	+4				
Tir de la hanche	+2	Dex+Tir					