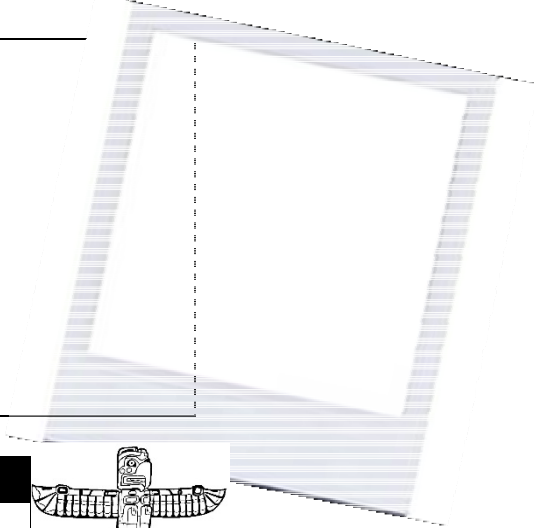




Nom : _____
 Prénom : _____
 Coursus : _____
 Âge : _____
 Traits de caractères : _____

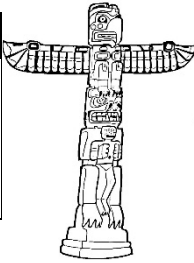


TOTEM

Nom _____

Associé à : _____

Dés de Kitski _____
 Manitou _____



FORCE	
CONSTITUTION	
DEXTERITE	
INTELLIGENCE	
SAGESSE	
CHARISME	

Max = 5



ATOUPS TOTEM (p 22 à 25)	

ATOUPS commun (p 16)	

ATOUPS cursus (p 16 à 22)	

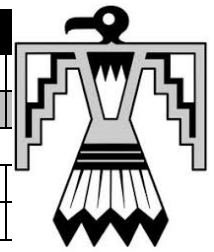
Test: 1D20+Compétence ≥ difficulté; 1 = échec; 20 =

COMPETENCES	Niveau	Niveau
Acrobatie (FOR/CON)		Langue () (INT/SAG)
Art() (INT/SAG)		Langue () (INT/SAG)
Art() (INT/SAG)		Langue () (INT/SAG)
Art() (INT/SAG)		Lire / écrire (INT/SAG)
Athlétisme (FOR/CON)		Muscles (FOR/ CON)
Bluff (INT/CHA)		Perception (INT/SAG)
Conn.() (INT/SAG)		Pilotage() (DEX/SAG)
Conn.() (INT/SAG)		Pilotage() (DEX/SAG)
Conn.() (INT/SAG)		Pilotage() (DEX/SAG)
Déguisement (DEX/CHA)		Psychologie (INT/SAG)
Diplomatie (INT/ CHA)		Renseignements (SAG/CHA)
Discrétion (DEX/INT)		Reflexes (DEX/SAG)
Escamotage (DEX/INT)		Soins (DEX/INT)
Fouille (INT/SAG)		Survie (CON/SAG)
Idée (INT/SAG)		Technique () (INT/DEX)
Influence () (INT/SAG)		Technique () (INT/DEX)
Influence () (INT/SAG)		Technique () (INT/DEX)
Influence () (INT/SAG)		
Intimidation (FOR/CHA)		Volonté (SAG/CHA)

COMBATS

Niveau

Mêlée (FOR/INT)		Bonus Dégâts mêlée	
Tir (INT/DEX)		Bonus Dégâts tir	
Résistance (DEX/SAG)			
Esquive (DEX/INT)		Déplacements	
		Actions	



Points de vie (=CONx2+6)

Mal en point <= 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 26 27 28 29 30



Coups depuis mal en point :

Blessures graves :



ARMES

Type	Compétence	Dégâts	Portée	Chargeur	Munitions

EQUIPEMENT

NOTES

