



# Z-CORPS



NOM :                                  CONCEPT :                                  PSEUDO :  
 AGE :    VERTU :    GENRE :  
 JOUEUR :                                      VICE :    FACTION :

## ATTRIBUTS

POUVOIR	INTELLIGENCE ●0000	FORCE ●0000	PRESENCE ●0000
Finesse	ASTUCE ●0000	DEXTERTE ●0000	MANIPULATION ●0000
Resistance	RESOLUTION ●0000	VIGUEUR ●0000	CALME ●0000

## COMPETENCES

### Mental

(INCOMPETENT -5)

Erudition	00000
Informatique	00000
Bricolage	00000
Investigation	00000
Medecine	00000
Tactique	00000
Politique	00000
Science	00000

### Physique

(INCOMPETENT -1)

Sports	00000
Bagarre	00000
Conduite	00000
Armes à feu	00000
Pilotage	00000
Discretion	00000
Survie	00000
Armes blanches	00000

### Social

(INCOMPETENT -1)

Animaux	00000
Empathie	00000
Expression	00000
Intimidation	00000
Persuasion	00000
Entregent	00000
Exp. de la rue	00000
Subterfuge	00000

## AUTRES CARACTERISTIQUES

### Atouts

_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

### Handicaps

_____
_____

Taille \_\_\_\_\_

Vitesse \_\_\_\_\_

Initiative \_\_\_\_\_

Defense \_\_\_\_\_

Armure \_\_\_\_\_

### Armes

_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Equipements

_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Santé

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Sang-froid

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Moralité

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

### Etat de Stress :

Modificateurs

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)  
 Santé = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)  
 Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite + 5 • Moralite de depart = 7