

Nom du Joueur

Nom du Meneur

KULT

Nom _____

Prénom _____

Sexe _____ Age _____ Cheveux _____

Taille _____ Poids _____ Yeux _____

Historique

Profession _____

Employeur _____

Niveau de Vie _____

Revenu Mensuel _____

Revenu Net Disponible _____

Economies _____

Niveau de Crédit _____

Contacts _____

Amis _____

Ennemis _____

Personnalité

Histoire

FOR	<input type="text"/>	EGO	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	PER	<input type="text"/>
AGL	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>
APP	<input type="text"/>	EDU	<input type="text"/>

KULT

AGL+FOR / 2	<input type="text"/>
AGL+PER / 2	<input type="text"/>
CHA+APP / 2	<input type="text"/>
CHA+EGO / 2	<input type="text"/>
PER+EGO / 2	<input type="text"/>

ACTIONS	<input type="text"/>
Bonus Initiative	<input type="text"/>
Bonus Dommages	<input type="text"/>
Capacité d'ENC.	<input type="text"/>
Capacité de MVT	<input type="text"/>
Mod. au Jet d'EGO	<input type="text"/>

Talents

Athlétisme (AGL + FOR)	<input type="text"/>	Mémoriser (PER + EGO)	<input type="text"/>
Comédie (CHA + EGO)	<input type="text"/>	Orientation (PER + EGO)	<input type="text"/>
Chercher (PER + EGO)	<input type="text"/>	Séduction (CHA + APP)	<input type="text"/>
Diplomatie (CHA + EGO)	<input type="text"/>	Vigilance (PER + EGO)	<input type="text"/>
Discrétion (AGL + PER)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Empathie (PER + EGO)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Compétences Générales

Commandement (Diplomatie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Persuasion (Diplomatie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Con. du Monde (Empathie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Psychologie (Empathie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Conduire (Vigilance) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Se Déguiser (Comédie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Filature (Discrétion) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Survie (Empathie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Grimper (Athlétisme) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Sport (Athlétisme) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Interroger (Diplomatie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Art du Rêve (EGO / 5)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Jeu (Mémoriser) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/> (.....) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Lancer (Athlétisme) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/> (.....) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Commandement (Diplomatie) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/> (.....) (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>

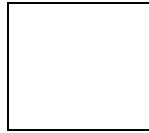
Connaissances

Affaires (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Mécanique (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Art (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Navigation (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Contrefaçon (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Photographie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Démolition (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Pilotage (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Electronique (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Premiers soins (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Etiquette (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Recherche d'informations (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Hypnose (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Sciences occultes (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Informatique (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/> (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Langue étrangère (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/> (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>

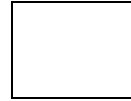
Connaissances Universitaires

Anthropologie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Langues Mortes (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Archéologie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Littérature (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Biologie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Mathématiques (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Chimie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Médecine (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Criminologie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Philosophie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Droit (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Physique (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Economie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>	Théologie (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>
Histoire (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/> (.....)	<input type="text"/> / <input type="text"/>

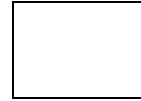
Endurance



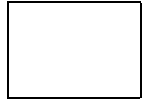
KULT



BS = 1BL



BL = 1BG



BG = 1BM

16-17 Bras Droit

Blessures: _____
Protection: _____

Poids _____ Balles _____
Choc _____ Feu _____

20 Tête

Blessures: _____
Protection: _____

Poids _____ Balles _____
Choc _____ Feu _____

18-19 Bras Gauche

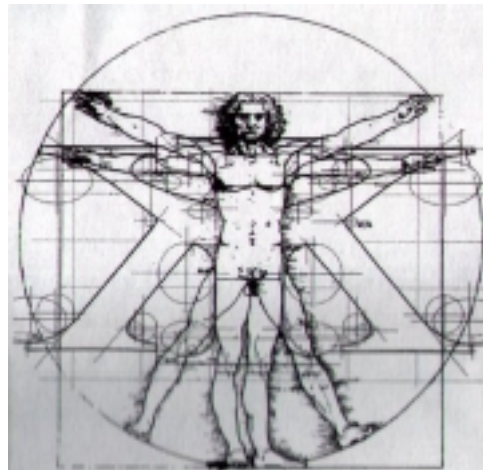
Blessures: _____
Protection: _____

Poids _____ Balles _____
Choc _____ Feu _____

7-10 Abdomen

Blessures: _____
Protection: _____

Poids _____ Balles _____
Choc _____ Feu _____



11-15 Poitrine

Blessures: _____
Protection: _____

Poids _____ Balles _____
Choc _____ Feu _____

4-6 Jambe Droite

Blessures: _____
Protection: _____

Poids _____ Balles _____
Choc _____ Feu _____

1-3 Jambe Gauche

Blessures: _____
Protection: _____

Poids _____ Balles _____
Choc _____ Feu _____

Compétences de Combat

Armes à Feu (Vigilance) (_____)	_____ / _____ (_____)	_____ / _____
Corps à Corps (Athlétisme) (_____)	_____ / _____ (_____)	_____ / _____
Escrime (Athlétisme) (_____)	_____ / _____ (_____)	_____ / _____
Lancer (Athlétisme) (_____)	_____ / _____ (_____)	_____ / _____
Armes Lourdes (Vigilance) (_____)	_____ / _____ (_____)	_____ / _____

ARME	CAL	CHA	RCH	POR	DOM

Equipement
