

# « 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									
Modif. Type génétique									
Modif. Points de Création (PC)									
Niveau actuel									
Aptitude naturelle									

## COMPÉTENCES\_

	Attr.	Base	Maît.	Glob.
<b>Aptitudes physiques</b>				
<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"/>				
<b>Combat (contact)</b>				
<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"/>				
<b>Combat (tir)</b>				
<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"/>				
<b>Communication/Relations sociales</b>				
<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"/>				
<b>Connaissances</b>				
<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"/>				

## COMPÉTENCES\_

	Attr.	Base	Maît.	Glob.
<b>Furtivité/Subterfuge</b>				
<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"/>				
<b>Langues/langages</b>				
<input type="checkbox"/> Langue étrangère [ _____ ] PN		INT/INT		
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<b>Pilotage</b>				
<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"/>				
<b>Survie/Extérieur</b>				
<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"/>				
<b>Techniques</b>				
<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\_

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

### 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	Action Impossible
Mort/Membre d. (30)	Mort	Mort	□ -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