

Portrait

Nom du joueur _____ Métier _____
 Campagne _____ Race _____
 Nom _____ Karma _____
 Sexe _____ Âge _____ Poids _____ Taille _____ Yeux _____ Peau _____
 Cheveux _____ Dextrie _____
Force (FO) **Agilité (AG)** **Intelligence (IN)** **Chance (C)**

Endurance (EN) **Perception (PE)** **Charisme (CH)**

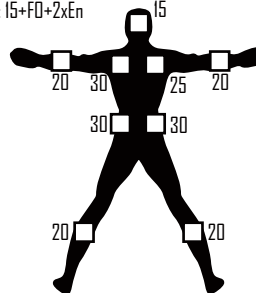
Répartissez 40 points entre FO, EN, PE, AG, IN, CH et C. N'oubliez pas de tenir compte des bonus/malus raciaux.

Attributs secondaires

	Base	+/-	Total
Chance critique	C	+	=
Chance critique de tir	C	+	=
Classe d'armure	(AG+IN)/2	+	=
Dégâts de mêlée	FO/2	+	=
Force Morale	(CH+IN)/2	+	=
Points d'actions	tableau I.6	+	=
Portée	tableau I.7	+	=
Résistance aux poisons	5xEN	+	=
Résistance aux radiations	2xEN	+	=

Santé

Santé _____ Santé de base: 15+FO+2xEn 15
 Poison _____
 Rad _____
 Normal 100%-51% _____ -0%
 Essoufflé 50%-26% _____ -10%
 Épuisé 25%-1% _____ -30%
 Inconscient 0%-(-5) _____ N/A
 Mort < -5 -5 N/A



Compétences

	Base	Métier	Rang	+/-	Total
Armes lég./moyennes	5%+2xAG+2xPE				
Armes lourdes	5%+2xFO+EN				
Corps à corps	10%+2xEN+2xFO+AG				
Armes blanches	10%+2xEN+2xAG+EN				
Lancer (A)	10%+2xAG+2xPE				
Physique (A)	10%+2xEN+2xFO+AG				
Perception (C)	10%+4xPE+IN				
Manipulation (A)	5%+2xAG+IN				
Soins (AC)	5%+2xIN+AG				
Pièges (AC)	5%+2xAG+PE				
Discrétion (AC)	5%+2xAG+2xC+IN				
Discours	5%+2xCH+IN				
Réflexion	10%+5xIN				
Pilotage (AC)	5%+2xAG+PE				
Jeu (A)	10%+3xC				
Commerce	5%+CH+IN+C				
Vol (A)	5%+2xAG+C				
Survie (C)	5%+EN+IN+PE				

La lettre C indique un malus lors du port du casque, A lors du port de l'armure.

Connaissances

A chaque gain de niveau, les PJ peuvent acquérir deux connaissances de rang 1 ou 2 OU une connaissance de rang 2 ou 3. Il faut patienter un niveau sans rien acquérir pour obtenir une connaissance de rang 5 ou 6

Avancement

Niveau _____
 Xp _____
 Points de compétence _____
 Restant _____
 Gain par niveau
 Santé 3+EN/2 _____
 Points de comp. 5+2xIN _____
 Spécialisation tous les _____ niveaux

Qualités

Spécialisations

Coups spéciaux

Acquis	Nom	Dégâts (ID6+DM+x)	PA
<input type="checkbox"/>	Revers	ID6 + ___ +3	3
<input type="checkbox"/>	Crochet	ID6 + ___ +4	3
<input type="checkbox"/>	Uppercut	ID6 + ___ +4	4
<input type="checkbox"/>	Frappe tranchante	ID6 + ___ +5	4
<input type="checkbox"/>	Coup de tête	ID6 + ___ +6	5
<input type="checkbox"/>	Enuquer	ID6 + ___ +7	6
<input type="checkbox"/>	Etranglement	ID6 + ___ +12	Total
<input type="checkbox"/>	Atemi	ID6 + ___ +2	3
<input type="checkbox"/>	Croche pieds	ID6 + ___ +2	4
<input type="checkbox"/>	Pieds à la hanche	ID6 + ___ +4	4
<input type="checkbox"/>	Pieds au ventre	ID6 + ___ +4	5
<input type="checkbox"/>	Pieds à l'entre.	ID6 + ___ +5	5
<input type="checkbox"/>	Pieds redoublé	ID6 + ___ +7	6
<input type="checkbox"/>	Pieds à la tête	ID6 + ___ +8	6

Totaux Place & poids

Armes _____
 Armures _____
 Equipement _____
 Totaux _____
Maximum _____

Charges

Normale _____ Temporaire _____ Maximale _____

Argent

BONUS (en %)

	* +5	+10	+20	+40	+60		* +5	+10	+20	+40	+60	
Acrobatie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Langue	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armes à énergie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mécanique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armes à deux mains	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Médecine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armes à feu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Motos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armes blanches	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Natation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armes de lancer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Odorat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armes lourdes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Orientation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armures légères	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Quie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armures lourdes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Persuasion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Armures moyennes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pièges chimiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Bateaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pièges mécaniques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Botanique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pistage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Camions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Réconfort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Corps à corps	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Réparation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Course	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Secourisme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Déguisement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Séduction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Dressage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Serrures méca.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Électronique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Serrures électro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Escalade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sniper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Explosifs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Troc	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Fabrication	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Force	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vertiptères	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Fouilles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Voitures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Grenades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vol à la tire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Informatique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vol à l'étalage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Intimidation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vue	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
RANG*	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

* le premier niveau supprime les malus que vous avez si vous n'avez pas le savoir.

