



NOM
SURNOM
GENRE AGE
RACE
METIER
NAISSANCE
NOM DU JOUEUR

CARACTÉRISTIQUES

PV
FORCE DEX
APP TAILLE
CONT ENERGIE
INT IDÉE %
POU CHANCE %

INVENTAIRE

COMBAT

ARME	COMPÉTENCE	DOMMAGES	PORTÉE	MUNI
CORPS A CORPS	%			
> BAGARRE (50%)	%			
> LUTTE/AM (20%)	%			
MÉLÉE (25%)	%			
	%			
HAST (20%)	%			
	%			
LANCER (20%)	%			
	%			
TIR (15%)	%			
	%			

ARMURE PROT BOUCLIER PROT

COMPÉTENCES

Répartir ici 400 points (soit 400%) dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire (ne pas oublier les compétences d'armes).

ART ET ARTISANAT (5%)	ATHLÉTISME (15 %)
BRICOLAGE (10 %)	CASCADE (10 %)
CHERCHER (20 %) HIDE	CULTURE GÉNÉRALE (20 %)
COMMERCE (20 %)	CONNAISSANCE DE LA RUE (10 %)
DÉGUISEMENT (10 %)	DISCRÉTION (15 %)
DROIT, ADMIN, USAGES (10 %)	ÉQUITATION (20 %)
ESQUIVER (25 %)	LANGUE NATALE (80 %)
LANGUE ÉTRANGÈRE (00 %)	LEADERSHIP (15 %)
NAVIGATION (00 %)	ORIENTATION (15 %) HIDE
PERSUASION (15%)	SAGACITÉ (20 %) HIDE
SECOURISME (30 %)	SURVIE (10 %)
VIGILANCE (20 %)	ALCHIMIE/POTION/HERBES (5 %)
ART DE LA GUERRE (00 %)	CIVILISATIONS ANCIENNES (10 %)
CONNAISSANCE DE LA NATURE (10 %)	CONNAISSANCE DES PEUPLES (20 %)
DÉMOLITION/SAPE (00 %)	DRESSAGE (15 %)
LÉGENDES (05 %) HIDE	LIRE ET ÉCRIRE (00 %)

Lancez 8 dés, puis répartissez ces 8 résultats à chaque caractéristiques. Compléter ensuite : Points de Vie (CON + TAI/2), Points d'énergie (POU), Santé Mentale (POU X 5), idée (INT x 5) Chance (POUV x 5). Les % entre parenthèses représentent la probabilité de réussir une action quand celle-ci a Opt de compétence. Ce % s'additionne avec les points de cmpt. HIDE oblige à laisser le MJ lancer les dés lui-même.