

# « 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.

### Aptitudes physiques

☐ Acrobatie/Équilibre •

☐ Athlétisme

☐ Escalade

☐ Manœuvres sous-marines •

☐

☐

### Combat (contact)

☐ Arts martiaux [ lutte ] (-3)

☐ Arts martiaux [ techniques défensives ] (-3)

☐ Arts martiaux [ techniques offensives ] (-3)

☐ Combat armé

☐ Combat à mains nues

☐

☐

### Combat (tir)

☐ Armes de poing

☐ Armes sous-marines

☐ Fusil/Armes d'épaule

☐ Tir automatique •

☐

☐

### Communication/Relations sociales

☐ Analyse empathique (-3)

☐ Commandement

☐ Éloquence/Persuasion †

☐ Intimidation

☐

### Connaissances

☐ Conn. nations/org. [ ] • PN

☐ Éducation/Culture générale (-3)

☐ Navigation † (X)

☐

☐

☐

☐

## COMPÉTENCES\_

Attr. Base Maît. Glob.

### Furtivité/Subterfuge

☐ Camouflage/Dissimulation (-3)

☐ Discrétion/Filature

☐ Furtivité/Déplacement silencieux •

☐

☐

### Langues/langages

☐ Langue étrangère [ ] PN

☐

☐

### Pilotage

☐ Manœuvres d'armures [externes] •

☐ Manœuvres d'armures [sous-marines] •

☐ Pilotage [ ]

☐ Pilotage [ ]

☐ Télépilotage (-3)

☐

### Survie/Extérieur

☐ Conn. milieu naturel [ Océans ] • (-3)

☐ Conn. milieu naturel [ Souterrains ] • (-3)

☐ Conn. milieu naturel [ Surface ] • (X)

☐ Observation

☐ Survie

☐

### Techniques

☐ Analyses sonscons (X)

☐ Armes embarquées/Artillerie (X)

☐ Électronique † (X)

☐ Informatique † (-3)

☐ Mécanique [ ]

☐ Piratage informatique † (X)

☐ Premiers soins (-3)

☐ Systèmes de sécurité (X)

☐

☐

☐

• 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>Droque</i> (CON+VOL)/2	
• <i>Maladie, poison &amp; Radiation</i> (CON)	
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_							
Localisation (contact)	1 - 4	5-10	11-13	14-16	17 - 18	19 - 20	
Localisation (distance)	1 - 2	3-8	9-11	12 - 14	15 -17	18 - 20	
BLESSURES_	Tête	Corps	Bras d.	Bras g.	Jambe d.	Jambe g.	Malus
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
Protections	Protection		Choc	Localisation		Catégorie/malus	

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