

# « 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				
<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"/>				
Combat (contact)				
<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"/>				
Combat (tir)				
<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"/>				
Communication/Relations sociales				
<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"/>				
Connaissances				
<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.

Furtivité/Subterfuge				
<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"/>				
Langues/langages				
<input type="checkbox"/> Langue étrangère [ ] PN	INT/INT			
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
Pilotage				
<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"/>				
Survie/Extérieur				
<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"/>				
Techniques				
<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 • Seuil d'étourdissement	
• Seuil d'inconscience	
Modif. de dommages (au contact)	
Réaction (ADA+PER)/2	
Résistance aux dommages	
Résistances naturelles • Droque (CON+VOL)/2	
• Maladie, poison & Radiation (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