

Fiche de Personnage - System Universe d100

Informations Générales

Nom du Personnage : _____

Classe : _____

Niveau : _ Expérience (XP) : _ / _

Faction : _____

Attributs Principaux

Attribut	Valeur	Modificateur
Corps (COR)	_ %	Tests physiques, combat rapproché, PV
Esprit (ESP)	_ %	Tests mentaux, combat à distance, initiative
Âme (ÂME)	_ %	Tests sociaux, magie, PM

Total des Attributs : _ % (doit égaler 150% au niveau 1)

Statistiques Secondaires

Statistique	Calcul	Valeur Actuelle	Valeur Maximale
Points de Vie (PV)	COR + (Niveau × 10)	-	-
Points de Mana (PM)	ÂME + (Niveau × 10)	-	-
Initiative (INIT)	(ESP + COR) ÷ 2	_ %	-
Défense Physique (DEF)	COR ÷ 2	-	-
Défense Magique (DM)	ÂME ÷ 2	-	-

Compétences

Compétences de Combat

Compétence	Rang	Bonus	Attribut	Total
Combat Rapproché	_____	+ _____ %	COR	_____ %
Tir de Précision	_____	+ _____ %	ESP	_____ %
Défense	_____	+ _____ %	COR	_____ %
Tactique	_____	+ _____ %	ESP	_____ %

Compétences Physiques

Compétence	Rang	Bonus	Attribut	Total
Athlétisme	_____	+ _____ %	COR	_____ %
Furtivité	_____	+ _____ %	COR	_____ %
Survie	_____	+ _____ %	COR	_____ %
Résistance	_____	+ _____ %	COR	_____ %

Compétences Mentales

Compétence	Rang	Bonus	Attribut	Total
Piratage	_____	+ _____ %	ESP	_____ %
Investigation	_____	+ _____ %	ESP	_____ %
Médecine	_____	+ _____ %	ESP	_____ %
Sciences	_____	+ _____ %	ESP	_____ %

Compétences Sociales

Compétence	Rang	Bonus	Attribut	Total
Persuasion	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %
Intimidation	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %
Tromperie	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %
Leadership	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %

Compétences Magiques

Compétence	Rang	Bonus	Attribut	Total
Magie Élémentaire	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %
Soins	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %
Protection	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %
Divination	_____	+ _____ %	ÂME	_____ %

Équipement

Armes

Arme	Type	Dégâts	Bonus	Portée	Notes
-----	-	d100 ÷ ____	+ ____ %	____ m	-----
-----	-	d100 ÷ ____	+ ____ %	____ m	-----
-----	-	d100 ÷ ____	+ ____ %	____ m	-----

Armures et Protection

Équipement	Défense Physique	Défense Magique	Notes
-----	+ -----	+ -----	-----
-----	+ -----	+ -----	-----

Équipement Divers

Sorts et Capacités Spéciales

Sorts Connus

Sort	Coût PM	Test	Effet	Portée
_____	_____	ÂME + _____	_____	____m
_____	_____	ÂME + _____	_____	____m
_____	_____	ÂME + _____	_____	____m
_____	_____	ÂME + _____	_____	____m

Capacités Spéciales de Classe

- _____
 - _____
 - _____
-

Historique du Personnage

Apparence Physique

Âge : _ Taille : _ Poids : _

Couleur des Cheveux : _____

Couleur des Yeux : _____

Signes Distinctifs :

Personnalité

Traits de Caractère :

Motivations :

Peurs et Faiblesses :

Histoire Personnelle

Vie Avant l'Intégration :

Événement Marquant :

Objectifs Actuels :

Relations et Contacts

Alliés et Amis

- Nom : __ *Relation :* __
- Nom : __ *Relation :* __
- Nom : __ *Relation :* __

Ennemis et Rivaux

- Nom : __ *Relation :* __
- Nom : __ *Relation :* __

Contacts Utiles

- Nom : __ *Spécialité :* __
 - Nom : __ *Spécialité :* __
-

Progression et Notes

Historique des Niveaux

Niveau	XP Requis	Améliorations Choisies
1	0	Création initiale
2	200	-----
3	300	-----
4	400	-----
5	500	-----

Objectifs de Progression

- _____
- _____
- _____

Notes de Jeu

Référence Rapide

Tests de Compétence

Formule : $1d100 \leqslant \text{Attribut} + \text{Bonus de Compétence} + \text{Modificateurs}$

Modificateurs de Difficulté

- **Très Facile** : +30%
- **Facile** : +20%

- **Normale** : +0%
- **Difficile** : -20%
- **Très Difficile** : -30%
- **Héroïque** : -40%

Bonus de Compétence par Rang

- **Novice** : +0%
- **Rang 1** : +20%
- **Rang 2** : +30%
- **Rang 3** : +40%
- **Rang 4** : +50%
- **Rang 5** : +60%

Dégâts par Type d'Arme

- **Légère** : $d100 \div 10$ (couteau, matraque)
- **Moyenne** : $d100 \div 5$ (épée, pistolet)
- **Lourde** : $d100 \div 3$ (hache 2 mains, fusil)
- **Très Lourde** : $d100 \div 2$ (lance-roquettes)

Réussites et Échecs Critiques

- **Réussite Critique** : 01-05 → Succès spectaculaire
- **Échec Critique** : 96-00 → Échec catastrophique