

FICHE DE COMPAGNON

NOM DU PERSONNAGE ORIGINE	CAPACITÉS SPÉCIALES
CORPS ESPRIT CÀC DISTANCE AUTRE	
PV INITIATIVE DÉFENSE	
RD BAL. RD ÉNERG. RD RAD. RD POIS.	
ATTAQUES	

CHARGE ACTUELLE CHARGE MAXIMALE

Règles d'un compagnon (créature)

Hors combat: Suit les ordres qu'il peut comprendre. Peut faire des tests tel un PJ. Vous pouvez l'aider avec CHR + Discours. Il peut lui aussi vous aider dans vos tests.

En combat : Agit à votre round, entreprend toutes actions mineures sans dépense de PA pour vous suivre dans votre zone.

Réalise par défaut l'action majeure "Aider" sur vous, ou l'ordre que vous lui donner via votre action majeure "Donner un ordre à un PNJ".

Evolution: Le niv. du compagnon est égal au votre.

- +1 Corps ou Esprit au niv. 3, puis tous les 2 niv.
- +1 PV niv. et à chaque hausse du Corps
- +1 Aptitude niv. 5, puis tous les 5 niv.

Voir Le Guide des colonies p. 62 pour la liste des aptitudes.



FICHE DE COMPAGNON

NOM DU P	ERSONN/	AGE				
ORIGINE						
S	P	E (: 1	A	L	
COMPÉTENCES						
				(* atout per	sonnel)	
PV		INITIATIVE		DÉFENSE		
CHAR MAXIN		BONUS CÀC		PTS DE CHANCE		
MAXIN	IALE					
RD BAL.	RD	ÉNERG.	RD RA	ND. RD	POIS.	



EQUIPEMENT

OBJEI	KG
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	

Règles d'un compagnon (personnage)

Hors combat : Suit les ordres qu'il peut comprendre. Peut faire des tests tel un PJ. Vous pouvez l'aider avec CHR + Discours. Il peut lui aussi vous aider dans vos tests.

En combat: Agit à votre round, entreprend toutes actions mineures sans dépense de PA pour vous suivre dans votre zone. Réalise par défaut l'action majeure "Aider" sur vous, ou l'ordre que vous lui donner via votre action majeure Donner un ordre à un PNJ".

Evolution : Le niv. du compagnon est égal au votre.

- +1 à un attribut S.P.E.C.I.A.L au niv 3, puis tous les 2 niv.
- +1 PV à chaque niv. supp. et à chaque hausse de END
- +1 point à l'une de ses compétences à chaque niv. supp.
- +1 Aptitudes au niv. 5, puis tous les 5 niv.

Voir Le Guide des colonies p. 62 pour la liste des aptitudes.