

Personnage

Nom _____	Age _____	Sexe _____
Joueur _____	Né en _____	Taille _____
Alliance _____	Nous sommes en _____	Confiance _____
Saga _____	Décrépitude _____	Cnf. provisoire _____

Caractéristiques

Intelligence (_____) _____
 Perception (_____) _____
 Force (_____) _____
 Énergie (_____) _____
 Présence (_____) _____
 Communication (_____) _____
 Dextérité (_____) _____
 Vivacité (_____) _____

Spécialité _____

Combat

Arme	Init	Atq	Dgt

Attaque par Projectile = Bonus d'Attaque + Perception + Aptitude Martiale	
Init. = Vit. + Aptitude + Viv. - Enc.	Esc. = Protection + Enc. + Taille
Apt. = Bonus d'Attaque + Aptitude + Dex.	(+6 Action)
Dgt. = Bonnus de Dégâts + Aptitude + For.	Fatigue = Energie - Enc.

Armure

Type		
Protection	<input type="text"/>	Marge <input type="text"/>
Défense	Action	Duel
Parade avec		
Parade avec		
Esquive		

Parade = Aptitude + Bonus de Parade - Taille (+6 Action)
Esquive = Talent + Viv. - Enc. - Taille (+6 Action)

Compétences

[illegible]

Spécialité

Niveaux de Santé

Total d'Écs (Duel) Total d'Écs (Action)

Indemne	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
Touché		0	0	Dispos
Blessures Légères		-1	-1	Essoufflé
Blessures Moyennes		-3	-3	Las
Blessures Graves		-5	-5	Fatigué
Incapacité				Epuisé
				Inconscient

Niveaux de Fatigue

☐ Total de fatigue