

NOM DU PERSONNAGE :
NOM DU JOUEUR : NIVEAU DE JEU :

DESCRIPTION & TRAITS

.....
.....
.....
.....
TRAITS :
.....
.....
.....
IDÉAL :
.....
SPLEEN :



COMPÉTENCES

PHYSIQUES

ATHLÉTISME :

..... (+2)
..... (+2)

CONDUITE :

..... (+2)
..... (+2)

ESCRIME :

..... (+2)
..... (+2)

PUGILAT :

..... (+2)
..... (+2)

TIR :

..... (+2)
..... (+2)

ANTHROPO-MÉCANOLOGIE :

..... (+2)
..... (+2)

ÉCRYMOLOGIE :

..... (+2)
..... (+2)

TRAUMATOLOGIE :

..... (+2)
..... (+2)

TRAVERSOLOGIE :

..... (+2)
..... (+2)

URBATECHNOLOGIE :

..... (+2)
..... (+2)

SOCIALES

ARGUTIE :

..... (+2)
..... (+2)

CRÉATIVITÉ :

..... (+2)
..... (+2)

FAÇONDE :

..... (+2)
..... (+2)

MARAUDE :

..... (+2)
..... (+2)

REPRÉSENTATION :

..... (+2)
..... (+2)

EXPERIENCE



ÉCRIME

ACCOMPLISSEMENT



PRÉSERVATION



BONUS



INCIDENCES DES ARMES

INCIDENCE +0 : MAINS NUES, ARMES IMPROVISÉE

INCIDENCE +1 : BATON, CESTE, FRONDE, GOURDIN, MATRAQUE, RASOIR

INCIDENCE +2 : ARC, CHAÎNE, DAGUE, COUTEAU, POIGNARD

INCIDENCE +3 : ARBALÈTE, EPÉE, EPIEU, PIQUE, HACHETTE, MASSE D'ARMES, PISTOLET, RAPIÈRE

INCIDENCE +4 : FLÉAU, HACHE, HALLEBARDE, MOUSQUET

IMPACTS

NATURE	PHYSIQUES	MENTAUX	SOCIAUX
SUPERFICIEL (1-2)	OOOO	OOOO	OOOO
LÉGER (3-4)	OOO	OOO	OOO
GRAVE (5-6) MALUS -2	OO	OO	OO
MAJEUR (7-8) MALUS -4	O	O	O

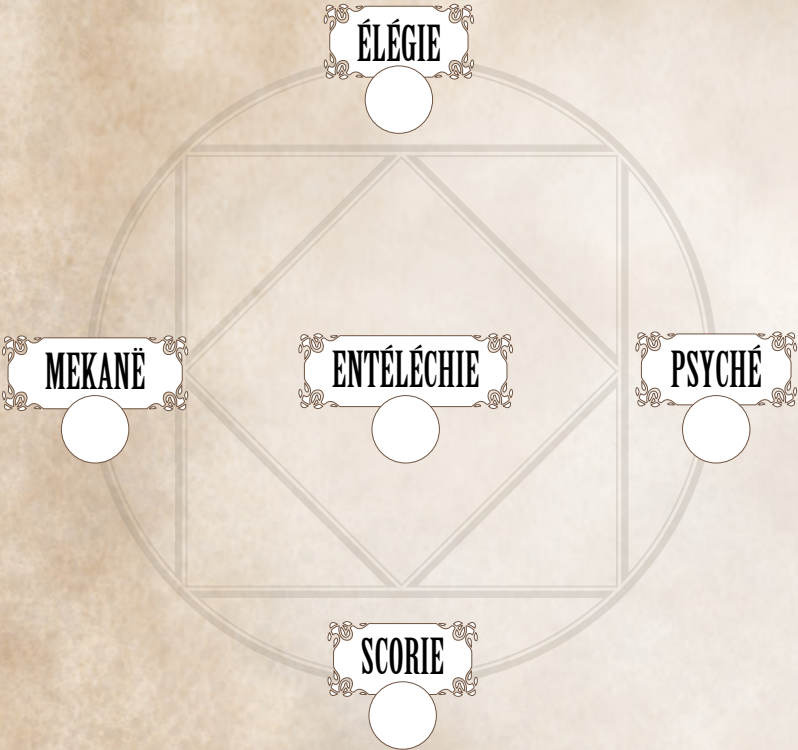
SEQUELLES

NATURE	NIVEAU	DESCRIPTION
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

CÉPHALIE

NOM DU PERSONNAGE :

NOM DU JOUEUR : NIVEAU DE JEU :



CONTRECOUPS CÉPHALIQUES

NATURE	NIVEAU	DESCRIPTION
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

FORME PHYSIQUE (ANENCE)

- TYPE D'ANENCE :
☐ ANENCE COLLECTIVE
☐ ANENCE MULTIPLE

DESCRIPTION GÉNÉRALE :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

AMÉLIORATIONS FUTURES :

.....
.....
.....
.....

FORME ONIRIQUE (BOHÈME)

NOM :
IDÉAUX PROMUS :
SYSTÈME POLITIQUE :

DESCRIPTION GÉNÉRALE :

.....
.....
.....
.....

BOHÈME

LIEU 1

.....

.....

.....

.....

.....

LIEU 4

.....

.....

.....

.....

.....

LIEU 2

.....

.....

.....

.....

.....

LIEU 5

.....

.....

.....

.....

.....

LIEU 3

.....

.....

.....

.....

.....

LIEU 6

.....

.....

.....

.....

.....