

Nom du Personnage :  
 Nom du Joueur :  
 Profil :  
 Origine ethnique :

Sexe :  
 Âge :  
 Apparence :

## Agilité

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches \_\_\_\_\_  
 Contorsion \_\_\_\_\_  
 Discrétion \_\_\_\_\_  
 Équitation \_\_\_\_\_  
 Escalade \_\_\_\_\_  
 Esquive \_\_\_\_\_  
 Lutte \_\_\_\_\_  
 Saut \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Savoir

Bureaucratie \_\_\_\_\_  
 Commerce \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Lire et écrire \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Pièges \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Coordination

Armes à distance \_\_\_\_\_  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Chariots \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Prestidigitation \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Perception

Camouflage \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Débrouillardise \_\_\_\_\_  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Pister \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Rechercher \_\_\_\_\_  
 Survie \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Vigueur

Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance \_\_\_\_\_  
 Résistance \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Charisme

Charme \_\_\_\_\_  
 Commander \_\_\_\_\_  
 Courage \_\_\_\_\_  
 Dressage \_\_\_\_\_  
 Éloquence \_\_\_\_\_  
 Intimider \_\_\_\_\_  
 Volonté \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Armure

Type	Av.	Notes
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



## Larmes

Cure : \_\_\_\_\_  
 Extraction : \_\_\_\_\_  
 Ingénierie : \_\_\_\_\_  
 Sapience : \_\_\_\_\_

## Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Background

Histoire :

Personnalité :

Motivation :

## Équipement

Type	Notes
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____







Dégâts Naturels :

Mouvement :

Points de Destin :

Points de Personnage :

## Niveau de blessure

-  Blessé superficiellement
-  Blessé
-  Gravement blessé
-  Incapacité
-  En danger de mort
-  Tué