Attr= 3 de base sur 8 Attr, un 7, un 2, 12 pts à répartir, Es =7 // Compétences = deux 8(3), trois 6(2), trois 5(2), Trois 3(1), Deux 2(1) // Historique +70(e)/+40(d)/0(c)/-75(b)/-200(a) // Karma H 125, E 75, NO 50, T 25

Les 28 / Les Sources / Shadowrun / Torg / Savage World

Pseudo : _____ Nom : _____ Race : _____
Sexe : _____ Taille : _____ Âge : _____ Yeux : _____ Cheveux : _____
Notes importantes : _____
_____
Pognon : _____ ¥ Niveau de vie : _____
Crédibilité : ___ Réputation : ____ **Traits** : **Force__ Vigueur__ Agilité__ Esprit__ Intellect__**
Possibilités : _____ Possibilités totales _____ **Cosm** : **Mag __ Spir __ Tec __ Soc __**

Attributs

Constitution : _____
Agilité : _____
Réaction : _____
Force : _____
Charisme : _____
Intuition : _____
Logique : _____
Volonté : _____
Edge/Chance : _____
Essence : _____
Initiative : _____
Magie/Rés. : _____
_____ _____

Qualités et Pouvoirs / Défauts

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Moniteurs

K / O // Choc : _____
_____
_____

Physique :

Léger				-1
Moyen				-2
Grave				-3
Mortel				-4
Mort ?				-5
Mort				-6

Étourdissant :

Léger				-1
Moyen				-2
Grave				-3
Mortel				-4
Mort ?				-5

Compétences actives (et spécialisations)

Athlétisme _____ _____ _____ Acrobaties, Courir, Esquive, Grimper, Manœuvres, Nager,
Autorité _____ _____ _____ Crédit, Interroger, Intimider, Instruction, Leadership, Tactique,
Combat _____ _____ _____ Bagarre, Tranchant, Contondant, Deux mains, AM, Parade.
Conduite _____ _____ _____ Bateau, Auto, Moto, Camion, Hovercraft, Drones,
Conjuration _____ _____ _____ Lien, Bannir, Conjurer, _____
Discrétion_____ _____ _____ Déguisement, Furtivité, Passe-passe, Ruse, Se Cacher,
Influence _____ _____ _____ Acteur, Étiquette, Mentir, Négocier, Séduction
Médium _____ _____ _____ Perception astrale, Combat astral, Médium, Métaplans
Perception _____ _____ _____ Empathie, Investigation, Remarquer, Goûter, Écouter, Pister
Plein Air _____ _____ _____ Dresser, Monter, Plantes, Premiers soins, Survie,
Réseaux _____ _____ _____ ChaX : Art, Corpo, Finance, Gvt, Matrice, Média, Merc. Rue,
Savoir-faire _____ _____ _____ VolXO, _____
Sciences _____ _____ _____ LogXO , _____
Sorcellerie _____ _____ _____ Sorcellerie, Contre-sort, Sorcellerie rituelle _____
Tir _____ _____ _____ Lancer, Laser, Tir de poing, Tir d'épaule, Trait, Cyber.
Technique _____ _____ _____ Artisan, Mécanique auto, avion, bateau, industrielle, forge.
Voleur _____ _____ _____ Deux *_____
Zeitgeist _____ _____ _____ IntXO _____

Savoir-Faire :

Arcaniste O, Enchanteur O O O
Bête de guerre O O O (Canon, Lourd, Exotique)
Pilote/Rigger O O O (Air, Espace, Exotique)
Shadowland O, Technomancien* O O O,
Voyou* O O O (Crochetage, Contrefaçon, Contrebande)
Cracking* O O O (Cybercombat, Guerre électro., Hacking)

Science :

Kaboum O O O (Explosifs, Armurier, Chimie)
Électronique* O O O (Hardware, Ordinateur, Software)
Médecin O O O O (Médecine, cyber, chirurgie, spécialité)
Drogues O / _____ O / _____ O

Zeitgeist ou Savoir-Faire :

Artiste O O O O O (2 arts par maîtrise)
Éducation O O O O O (2 connaissances par maîtrise)
Hobbies* O O O O O (2 hobbies par maîtrise)
Langues O O O O O (4 par maîtrise)
_____ O / _____ O / _____ O

Initiation :

Armures / Objets Magiques

Nom :	Dés - Fixe
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	
_____	

Armes / Voire esprits alliés

Nom / Spécificités :	Dég	Mun
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Dé	1	2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15	16	17	18	19	20	21-25	26-30	31-35	36-40	+5
Bonus	-12	-10	-8	-5	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1

Spécialisations / aspects / notes :

6 domaines : Physique (Tir, Combat, Athlétisme), Social (Autorité, Réseaux, Influence), Magie, Sens (Conduite, Perception, Discrétion), Savoir-faire (Plein air, Savoir-faire, Technique), Connaissance (Science, Voleur, Zeitgeist)

TraitsX4 -1/-6 =Torg/Shado ; TraitX2 -1/-2 = WW (D100)/D6 // Attr Torg = Shado +5 // Comp Sawo = (Niv Attr + Comp) -2 // Comp AdC = (Niveau Attr + Comp) X5 +10%, Attr Cthulhu = AttrX2 +5