

CENDRES

Nom :
Prénom :
surnom :
communauté d'origine :

Culture d'origine : Sexe : Couleur des cheveux :
Religion : Taille : Couleur des yeux : Main directrice :
Date de naissance : Poids : Couleur de la peau : Oeil directeur :

Avantages - desavantages

Caracteristiques :

Force :	Score	Bonus	Social :	Score	Bonus	Vue :	Score	Bonus	Esquive :
Dextérité :			Mémoire :			Ouïe :			Saut :
Vivacité :			Adaptation :			Odorat :			Jet :
Constitution :			Calme :			Goût :			Effort court :
Analyse :			Volonté :			Toucher :			Effort long :
Intuition :			Présence :						
Mental :									
Poids portable en déplacement :						Points de vie maximum :			Points de choc maximum :
Poids maximum soulevé :						Points de vie perdus :			Points de choc perdus :

Compétences :

COMMUNICATION :	TECHNIQUES :	CORPS :
Lire et écrire une graphie :	Artisanat :	Acrobatie :
-	Chirurgie :	Escalade
-	Electronique :	Nager :
-	Electricité	-
Parler une langue :	Mécanique :	ARTS PASTIQUES :
-	-	Art graphique :
-	-	Photographie :
-	MANIPULATION :	Sculpture :
Langue des signes	Serrurerie :	-
-	Explosifs :	ARTS CORPORELS :
SCIENCES EXACTES :	Pickpocket :	Comédie :
Culture générale scientifique :	-	Déguisement :
Botanique :	TRANSPORTS :	Instrument de musique :
Chimie :	Conduite automobile :	-
Géographie	Conduite motocyclette :	COMBAT TECHNIQUE :
Médecine :	Conduite biclou :	Couteau :
Navigation maritime :	Conduite poids lourds :	Escrime :
Pharmacologie :	Nautisme :	Art Martial :
Zoologie :	Voile :	Arc :
Informatique :	-	-
-	ANIMAUX & NATURE :	COMBAT BRUTAL :
SCIENCES HUMAINES :	Equitation :	Baston :
Culture humaniste :	Dressage (animal spécifique) :	Masse :
Culture ancienne :	Pister :	-
Connaissance des	Chasse :	TIR :
Cultures contemporaines :	Braconnage :	Arme de poing :
Théologie :	Elevage :	Tir dégainé :
Histoire d'Avant :	Survie en milieu naturel :	Arme d'épaule :
Histoire contemporaine :	-	Mitrailleuse :
Connaissance théorique d'un art :	-	-
-	-	
-	-	
-	-	



Nom du personnage :
 Nom du joueur :
 Contact du joueur :

Historique

Communauté d'origine :

Vécu :

Materiel :

Vêtements :

Matériel divers :

Nourriture :

Transport et animaux :

Armes et munitions :

Armes à feu	Score	Munition	Choc	Blessures	Pénétration

Armes blanches	Attaque normale		Attaque critique	
	Choc	Blessures	Choc	Blessures