

NOIM DU PERSONNAGE _____

NOIM DU JOUEUR _____

PLAN DE CARRIÈRE _____

PROMOTION _____

MONDE NATAL _____

MOTIVATION _____

DESCRIPTION _____

CARACTÉRISTIQUES

Capacité de combat (CC)	Capacité de Tir (CT)	Force (F)	Endurance (E)	Agilité (Ag)	Intelligence (Int)	Perception (Per)	Force Mentale (FM)	Sociabilité (Soc)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration

COMPÉTENCES

	BASE	FORMÉ	+10%	+40%	BONUS
Acrobatie (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Alphabétisation (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Baratin (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Charisme (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Chimiomaîtrise (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Codes secrets (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Commandement (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Commerce (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Concentration (FM)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Conduite (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Connaissances générales (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Connaissances interdites (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Connaissances scholastiques (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Contorsionniste (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Déguisement (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Démolition (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Déplacement silencieux (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Dissimulation (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Dressage (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Duperie (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enquête (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Escalade (F)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Escamotage (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TALENTS ET TRAITS

CAPACITÉS SPÉCIALES

DISCIPLINES PSYCHIQUES

TECHNIQUES PSYCHIQUES

Technique	Prolongeable	Portée
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMPÉTENCES (SUITE)

	BASE	FORMÉ	+10%	+40%	BONUS
Ésquiv	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Évaluation (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Expression artistique (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Filature (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fouille (Per)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Interrogatoire (FM)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidation (F)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intrusion (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jeu (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Langage secret (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Langue (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lecture sur les lèvres (Per)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Logique (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Marchandage (Soc)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Medicae (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Métier (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Natation (F)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Observation (Per)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Orientation (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pilotage (Ag)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pistage (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Psyniscience (Per)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Résistance aux intoxications (E)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Survie (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Technomaîtrise (Int)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vigilance (Per)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

POINTS D'EXPÉRIENCE

XP à dépenser

XP dépensés

FACTEUR D'INFLUENCE

De départ _____

Actuel _____

Infortunes _____

ROGUE TRADER™

MOUVEMENT

Demi-déplacement	Déplacement complet	Charge	Course	Saut en longueur	Saut en hauteur
<input type="text"/> <small>(BA x1)</small>	<input type="text"/> <small>(BA x2)</small>	<input type="text"/> <small>(BA x3)</small>	<input type="text"/> <small>(BA x6)</small>	<input type="text"/> <small>(BF x1m)</small>	<input type="text"/> <small>(BF x20 cm)</small>

CARACTÉRISTIQUES

Capacité de combat (CC)	Capacité de Tir (CT)	Force (F)	Endurance (E)	Agilité (Ag)	Intelligence (Int)	Perception (Per)	Force Mentale (FM)	Sociabilité (Soc)
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration	○○○○ Amélioration

ARME

Nom _____

Groupe _____ Dégâts _____ Type _____ Pén _____

Portée _____ Mode _____ AT _____ Rch _____

Attributs _____

ARME

Nom _____

Groupe _____ Dégâts _____ Type _____ Pén _____

Portée _____ Mode _____ AT _____ Rch _____

Attributs _____

ARME

Nom _____

Groupe _____ Dégâts _____ Type _____ Pén _____

Portée _____ Mode _____ AT _____ Rch _____

Attributs _____

ARME

Nom _____

Groupe _____ Dégâts _____ Type _____ Pén _____

Portée _____ Mode _____ AT _____ Rch _____

Attributs _____

ARME

Nom _____

Groupe _____ Dégâts _____ Type _____ Pén _____

Portée _____ Mode _____ AT _____ Rch _____

Attributs _____

CHARGE

Soulevé	Porté	Poussé
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

POINTS DE DESTIN

Total	Actuels
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ÉQUIPEMENT

ACQUISITIONS

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

MUTATIONS

POINTS DE CORRUPTION POINTS DE BLESSURES

Actuels _____	Total _____
Degré _____	Actuels _____
Malignités _____	Dégâts critiques _____
_____	Fatigue _____

POINTS DE FOLIE

Actuels _____
Degré _____
Troubles mentaux _____

BRAS DROIT

11-20

TYPE: _____

BRAS GAUCHE

21-30

TYPE: _____

CORPS

31-70

TYPE: _____

Poids de l'armure

JAMBÉ DROITE

71-85

TYPE: _____

JAMBÉ GAUCHE

86-100

TYPE: _____