



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDITIONS

HANTISE



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

APPARENCE

ÉQUIPEMENT

PROTECTIONS

DÉF +

+

+

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
TALENTS	INTERPRÉTER	OBSERVER	... HABITÉS
	PARAÎTRE	FURTIVITÉ	... SAUVAGES
	PERSUADER	ACROBATIES	... SCIENTECHS
	TISSER DES LIENS	MANIPS	... POUVOIR
	DIRIGER	CONDUIRE	... CLANDESTINS
SPÉS	1	+ Rg 4	+ Rg
	2	+ Rg 5	+ Rg
	3	+ Rg 6	+ Rg

COMBAT	DÉF Niv.	Init	Esq.
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4Av+
MAINS NUES	d	.	.
ARMES COURTES	d	.	.
ARMES LONGUES	d	.	.
LANCER	d	.	.
TIR	d	.	.
	+ Rg	.	.
	+ Rg	.	.
	+ Rg	.	.



FICHE DE PERSONNAGE
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDITIONS

HANTISE



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

APPARENCE

ÉQUIPEMENT

PROTECTIONS

DÉF +

+

+

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
TALENTS	INTERPRÉTER	OBSERVER	... HABITÉS
	PARAÎTRE	FURTIVITÉ	... SAUVAGES
	PERSUADER	ACROBATIES	... SCIENTECHS
	TISSER DES LIENS	MANIPS	... POUVOIR
	DIRIGER	CONDUIRE	... CLANDESTINS
SPÉS	1	+ Rg 4	+ Rg
	2	+ Rg 5	+ Rg
	3	+ Rg 6	+ Rg

COMBAT	DÉF Niv.	Init	Esq.
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4Av+
MAINS NUES	d	.	.
ARMES COURTES	d	.	.
ARMES LONGUES	d	.	.
LANCER	d	.	.
TIR	d	.	.
	+ Rg	.	.
	+ Rg	.	.
	+ Rg	.	.