

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE



| | | | | | | | |
|---------------------------|-----------|-------------------|------------|-----------------------------------|-----------|---------|-----------|
| FOR ce | 19 | DEX terité | 22 | CON stitution | 17 | FOR+TAI | BonusDom. |
| APP arence | 3 | TAIL le | 16 | PER ception | 20 | 16 à 24 | aucun |
| INT elligence (*5) | 20 | Idée | 95% | INI tiative (PER+DEX)/2 | 21 | 25 à 32 | +1d3 |
| POU voir (*5) | 6 | Chance | 35% | | | 33 à 40 | +1d6 |
| | | | | | | 41 à 56 | +2d6 |

Bonus aux dommages + 1d6

Nom : Alien
 Sexe : / Age : Taille : 2m50
 Poids :
 Lieu de naissance : Zeta Eridani -Nostromo
 Date de naissance : _____
 Métier : prédateur/parasite e.t.
 Race : Xénomorphe

Organisation : /
 Univers d'origine : Alien
 Signes particuliers : sang acide
 Peur pathologique du feu

| Points de Vie (CON +TAI/2) | | | | | | | | | |
|----------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

| Stress (POU X 5) | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 00 |

| Points d'énergie (CON) | | | | | | | | | |
|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

COMPETENCES DU PERSONNAGE

- Art/Artisanat (05%) : tricot* _____
- Danse*..... _____
- _____
- Astrogation..... (00 %) _____
- Athlétisme (40%) _____
- Courir, grimper, sauter, lancer*
- Bibliothèque.....(00%) _____
- Bricolage (10%) 25%
- Petit systèmes, petites réparations*
- Cascade(20%) _____
- Chercher, fouiller (30%) _____
- Commerce (20%) _____
- Conduire.....(20 %) _____
- Culture générale (20%) _____
- Comptabilité (00%)..... _____
- Déguisement (10%) _____
- Imitation, maquillage*
- Discrétion (35%) _____
- Filature*
- Droit, administration, usages (00%) _____
- Electronique.....(00 %) _____
- Equitation (00%) _____
- Esquiver (25%) _____
- Langue natale (Alien 80%)..... _____

- Sciences :**
- Informatique.....(20%) _____
 - Mécanique*.....(05%) _____
 - Médecine.....(00%) _____
 - Sciences Appliquées..... (00%) _____
 - Science pure..... (00%) _____
 - Serrurerie.....(00%) _____
 - Survie (30%) _____
 - Milieu spatial*.....(05%) _____
 - Urbaine.....(25%) _____
 - Forêt(30%) _____
 - Désert.....(10%) _____
 - _____ (%) _____

- Og..... (- 10%**) _____
- Philosophie(00%) **05**
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____

COMPETENCES DE PILOTAGE

- Mechas.....(00 %) _____
- Tir..... (%) _____
- Arme de contact (%) _____
- Autre : _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____
- navettes..... (00 %) _____
- _____ (%) _____
- avions.....(00 %) _____
- tanks.....(00 %) _____
- _____ (%) _____
- autres véhicules(00 %) _____
- _____ (%) _____
- _____ (%) _____

COMBAT

| | Arme | Compétence | Dommages | Cp/rnd | Portée | Munitions |
|---------------------------------------------------------|-------------------|------------|----------|--------|--------|-----------|
| <input type="checkbox"/> _____ (00%) ... | Corps à corps | | | | | |
| <input type="checkbox"/> _____ (00%) ... | morsure | | 2d6+2 | | | |
| <input type="checkbox"/> _____ (00%) ... | Coup de queue | | 1d6+2 | | | |
| <input type="checkbox"/> _____ (00%)..... | griffes | | 1d3 | | | |
| <input type="checkbox"/> Leadership (15%) | Bagarre (50%) | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Nager..... (50%) _____ | Armes à feu (00%) | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Navigation (00%) | | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Orientation (15%) | | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Persuasion (15%) | | _____ % | | | | |
| <i>Baratiner, convaincre</i> | | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Plongée.....(10%) _____ | | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Renseignements.....(00%) _____ | Autre (05%) | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Sabotage.....(05%) _____ | | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Sagacité (PER+10%) | | _____ % | | | | |
| <input type="checkbox"/> Secourisme (00%) | Protection | Protection | | | | |
| <input type="checkbox"/> Vigilance (PER×2)..... | Armure naturelle | 6 | | | | |

Remarquer détail, pister, 6^e sens



Personnage : Alien

Date de création : par:

← description :

Comportement : Un phénomène nouveau s'éveille en vous : en cette espace inconnu, la conscience émerge dans le parfait prédateur que vous étiez... et vous en êtes ébranlé. Pourquoi d'ailleurs vouliez vous faire du mal à cette pâle créature ? Et pourquoi est-elle aussi agressive envers vous ? Quelque chose de profond vous lie à elle, mais cela ne semble plus être la même chose qu'auparavant ... qu'était-ce qu'auparavant, d'ailleurs ?

possessions :

Histoire personnelle/ Motivations : Le nonsense à éveillé du prédateur spatial la conscience qui ne devait pas dormir en vous. Du même coup, entre les nombreuses questions existentielles qui vous déstabilise, vous n'avez plus d'"yeux" que pour Elle : Ellen Ripley.

Vous avez parfois du mal à maîtriser votre force, ce qui vous fait commettre de nombreuses gaffes, malgré votre bonne volonté...

Notes sur l'aventure et sur les autres personnages :