

Nom du joueur : _____

FANTASIA - FEUILLE D' AVENTURIER

Nom de l'Aventurier : _____
Peuple : _____ **Sexe :** ____ **Age :** ____
Milieu social/Caste/Clan : _____

Lieu de naissance : _____
Métier : _____
ATTITUDES PAR RAPPORT AU NONSENSE
Primaire : _____
Secondaire : _____

Caractéristiques

FORce : _____
CONstitution : _____ **INT**elligence : _____
TAIlle : _____ **POU**voir : _____
APParence : _____ **DEX**térité : _____

Attributs

Idée : _____% **Mouvement :** ____
Chance : _____% **Bonus aux dommages :** ____

Points d'Énergie (*Base : POUvoir*)

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

Points de Vie (*Base : 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	31	32	33	34	35	36

COMPETENCES DE L' AVENTURIER

Universelles

q Art/Artisanat : _____ (05%) ____
 q Athlétisme (15%) ____
 q Bricolage (10%)..... ____
 q Cascade (10%)..... ____
 q Chercher, fouiller (20%)..... ____
 q Commerce (20%)..... ____
 q Culture générale (20%)..... ____
 q Déguisement (10%)..... ____
 q Discrétion (15%)..... ____
 q Droit, administration, usages (10%)..... ____
 q Équitation (25%)..... ____
 q Esquiver (25%)..... ____
 q Langue natale (80%)..... ____
Langue étrangère :
 q _____ (00%)..... ____
 q _____ (00%)..... ____
 q Leadership (15%)..... ____
 q Navigation (00%)..... ____
 q Orientation (15%)..... ____
 q Persuasion (15%)..... ____
 q Sagacité (20%)..... ____
 q Secourisme (30%)..... ____
Survie :
 q _____ (10%)..... ____
 q _____ (10%)..... ____
 q Vigilance (20%)..... ____

Spécifiques

q Alchimie (00%)..... ____
 q Art de la guerre (00%)..... ____
 q Civilisations anciennes (10%)..... ____
 q Conduite d'attelage (15%)..... ____
 q Connaissance des Hiéroglyphes..... ____
 q Connaissance de la nature (00%)..... ____
 q Connaissance du Nonsense (00%)..... ____
 q Connaissance des peuples (10%)..... ____
 q Connaissance des religions (10%)..... ____
 q Démolition/Sape (00%)..... ____
 q Dressage (15%)..... ____
 q Droit magique (05%)..... ____
 q Héraldique (00%)..... ____
 q Histoire de la magie (00%)..... ____
 q Légendes (15%)..... ____
 q Lire et écrire : _____ (05%)..... ____
 q Lire et écrire : _____ (05%)..... ____
 q Piloter : _____ (00%)..... ____
 q Piloter : _____ (00%)..... ____
 q Potions & Herbes (10%)..... ____
 q _____ ____
 q _____ ____
 q _____ ____
 q _____ ____
 q _____ ____
 q _____ ____
 q Raton laveur (00%)..... ____

Combat

Arme	Compétence	Dommages	Coups/Round	Armure	Protection
Bagarre (50%)	_____ %	_____	_____	_____	_____
Lutte (20%)	_____ %	_____	_____	<i>Bouclier</i>	<i>Bonus</i>
Armes de mêlée (25%)	_____ %	_____	_____	_____	_____
_____	_____ %	_____	_____	_____	_____
Armes d'hast (20%)	_____ %	_____	_____	_____	_____
_____	_____ %	_____	_____	_____	_____
Armes de lancer (20%)	_____ %	_____	_____	Portée eff./max.	Munitions
_____	_____ %	_____	_____	____/____	_____
_____	_____ %	_____	_____	____/____	_____
Armes de tir (15%)	_____ %	_____	_____	____/____	_____
_____	_____ %	_____	_____	____/____	_____
Armes à feu (05%)	_____ %	_____	_____	____/____	_____
_____	_____ %	_____	_____	____/____	_____

Nom du joueur : _____

FANTASIA – FEUILLE D'AVENTURIER

Nom de l'Aventurier : _____

Apparence physique : _____

Traits de caractère, habitudes, centres d'intérêt, phobies : _____

Histoire personnelle : _____

Motivations : _____

Sortilèges

Score de Maîtrise Magique : _____ % Niveau de progression magique : _____

Nom du sortilège	Orientation	Coût	Niveau	Portée	Cible	Durée	Effets (résumé)

Bottes secrètes :

Monture/engin :

