

Force	<input type="checkbox"/>	Charisme	<input type="checkbox"/>
Constitution	<input type="checkbox"/>	Equilibre Mental	<input type="checkbox"/>
Agilité	<input type="checkbox"/>	Intelligence	<input type="checkbox"/>
Réflexe	<input type="checkbox"/>	Volonté	<input type="checkbox"/>
Perception	<input type="checkbox"/>	Education	<input type="checkbox"/>

Aptitudes		
Athlétisme		
Baratin		
Combat à mains nues		
Comédie		
Coordination		
Discrétion		
Endurance		
Marchandage		
Mémoire		
Nager		
Premiers soins		
Psychologie		
Remarquer détail		
Remarquer son		
Remarquer autre sens		
Sixième sens		
Séduction		

Connaissances		
Administration		
Biologie		
Chimie		
Conduite		
Conn. armement		
Construction		
Economie		
Electronique		
Equitation		
Evaluer		
Géographie		
Géologie		
Histoire		
Informatique		
Linguistique		
Mécanique		
Médecine		
Milieu Mer		
Milieu Air - Espace		
Milieu Rural		
Milieu Sauvage		
Milieu Urbain		
Navigation		
Pègre		
Physique - Maths		
Piloter		
Sabotage		
Sciences littéraires		
Sciences occultes		
Serrures		
Techniques de Survie		
Usages		

Combat		
Armes à feu		
Armes d'hast		
Armes de jet		
Arme de tir		
Autres armes		
Armes énergétiques		
Arts martiaux		
Boucliers		
Epees		
Esquive		
Haches		
Lances		
Masses		

Santé	
Points de Vie Maximum	Points de Vie Actuel

Niveau de blessures	Nb. Max	Actuel	Malus/blessure
Blessures légères (BL)			3%
Blessures graves (BG)			10%
Blessures mortelles (BM)			30%

Localisation	Seuil	Blessures	Séquelles
Tête			
Poitrine			
Bras G			
Bras D			
Abdomen			
Jambe G			
Jambe D			
Général			

Points de fatigue	Maximum

Utilisation des points de fatigue :
 +1 au dé lors d'un jet concernant le corps (pas d'EC ou de RC).

Point de Mental		Point de Volonté	
Pts de Mental		Pts de Volonté max.	
<i>Utilisation des points de mental :</i> - Annule une blessure - +50% à une compétence - permet de relancer un jet		<i>Utilisation des points de volonté :</i> - Retire 1 malus dans une blessure - +5% à une compétence (max : VO/4)	

Expérience			
Niveau		Expérience	
Expérience		Archétype	
Aptitudes		Aptitudes	
Combat		Combat	
Connaissances		Connaissances	
Magie		Magie	
Psionique		Psionique	

EMPIRE ET DESTINEES
 © Mangouste Normande 1986 - 2000
 Feuilles de personnages : (re) © Hawk 1998 - 2000
 Hawk tient à remercier : Kevin Master, pour sa confiance... Fred, pour sa patience...
 Site Officiel : <http://perso.wanadoo.fr/mangouste/jdr.htm>
<http://perso.wanadoo.fr/hawk>

Équipement

Poids portable	
Poids porté	
Malus	

Bourse

PM (mithril)	
PO (or)	
PA (argent)	
PB (bronze)	

Notes

Avantages / Désavantages

Description

Taille	
Poids	
Age apparent	
Age réel	
Province d'origine	
Race	
Rang Social (1)	
Rang Social (2)	
Religion	
Revenu mensuel	
