

Nom _____

Point d'heroïsme

Type _____

Point de vie



Attributs Physiques	
Force	
Dextérité	
Constitution	

Attributs mentaux	
Intelligence	
Perception	
Force mentale	



Compétences			
Acrobatie		Informatique	
Art		Joe la bricole	
Armes à feu		Kung fu	
Bâton médiévale		Langues	
Conduite		Occultisme	
Connaissances		Sciences	
Crime		Sports	
Porteur			
Enquête			
Influence			

Manœuvres de combat			
Manœuvres	Points	Dpt	Notes

Table de niveau de succès		
jet total	Niveau de succès	Description
9-10	1	Suffisant
11-12	2	Décent
13-14	3	Bon
15-16	4	Pres bon
17-20	5	Excellent
21-23	6	Extraordinaire
24-26	7	ambissant
27-29	8	surhumain
30-32	9	Super héroïque
33-35	10	Divin
+3	+1	

Informations utiles			
Initiative	_____	_____	_____
	_____	_____	_____

Buffy

the vampire slayer

Roleplaying Game

Sexe _____ Poids _____
Naissance _____ Taille _____
yeux _____ Cheveux _____

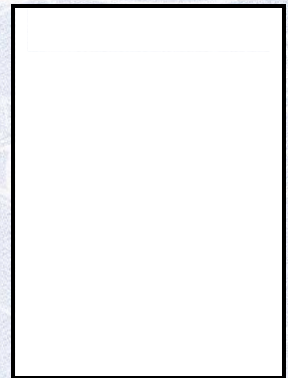
Personnalite _____
Force _____
Faiblesse _____
But sentimentaux _____
Role dans le groupe _____
But a court terme _____
But a long terme _____



Avantages	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Desavantage	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Description physique



Caractere

Historique

Lined writing area for notes.

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

NOM DU SORT	LANCEMENT RAPIDE	NIVEAU DE POUVOIR
EFFETS :		

CONTACT	Type de contact
Prove généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Prove généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Prove généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Prove généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

CONTACT	Type de contact
Prove généralement n	
Domaine de connaissance	
confiance	
Commentaire	

Armes

Nom	dgf	Notes et type de dgfs

Armures

Type d'armure	Valeur d'armure	Notes	Parties protegee*
Cuir ou veste en tweed	2		
Armure de cuir	3		
Cotte de maille	8(4)	Deuxieme valeur contre les armes a feu	
Armure de plate	12 (6)	Deuxieme valeur contre les armes a feu	
Veste pare balles	10 (5)	Deuxieme valeur contre les armes tracteeles	
Armure de combat	12		

*tete (te), torse (to), bras (br) jambes (ja) mains (ma), pieds (pi)

Argent

Niveau de ressource	Salaires
Economies	
Charges	
Loyer	Vehicle
Entretien maison (10% du loyer)	
Nourriture (min 70\$/personnes)	

Localisation

Ⓧ10	Lieu d'impact	Modificateur de visee	Effets
1	Main ou pied*	-3	Peut faire lâcher l'arme ou faire tomber
2-3	Bras ou jambes**	-2	Peut faire lâcher l'arme ou faire tomber
4-8	Torse	-1	
9	Coeur	-3	Ⓧ4 Vs non vampires, x5 vs vampires
10	Tete	-5	Ⓧ4 x5

* Relancer un d10. Si entre 1-5 : main, si 6-10 : pied. Si pair : droite, si impair : gauche

** Relancer un d10. Si entre 1-5 bras, si 6-10 jambes. Si pair : droite, si impair : gauche

Possessions

Residences

Residence principale	Residence Secondaire
Protections	Protections
QC	Localisation :
Protections	
Personnes connaissant l'emplacement	

