SIMULACRES
le jeu de rôle élémentaire

Nom du Personnage : _____
Espèce : _____ Sexe : _____
Métier : _____ Âge : _____
Description : _____

Composantes (3 à 6 (18 pts))

CORPS		
INSTINCT		
CŒUR		
ESPRIT		

Moyens (0 à 4 (10 pts))

PERCEPTION		
ACTION		
DESIR		
RESISTANCE		

Points de vie

Tête [ ] M [ ] Absorption : .....

Bras droit [ ] M [ ] Abs : .....
Torse [ ] M [ ] Abs : .....
Bras gauche [ ] M [ ] Abs : .....

Jambe droite Abs : ..... [ ] M [ ]
Jambe gauche [ ] M [ ] Abs : .....

Protection : ..... Gène : .....
Bouclier : ..... **Protection totale : .....**

Malaise [ ] -1 -2 -3 -4 C

Souffle [ ] [ ] [ ] [ ] -1 -2 K [ ]

Équilibre psychique [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] L S [ ] Xp
OOOOOOO Jours de repos

C : Coma L : Dérangement léger
K : K.O.S : Dérangement sérieux

Règnes (0 à 2 (10 pts entre Règnes et Énergies)*)

MINERAL			VEGETAL			ANIMAL		
HUMAIN			MECANIQUE			NEANT = -1		

Énergies de base

*1pt coûte 1pt, 2pts coûtent 3pts

PUISSANCE			RAPIDITE			PRECISION		

Armes	Dégâts	Tests et notes
.....	[ ]PV, [ ]PS	.....
.....	[ ]PV, [ ]PS	.....
.....	[ ]PV, [ ]PS	.....
.....	[ ]PV, [ ]PS	.....
.....	[ ]PV, [ ]PS	.....

Talents

X	Niv	Xp	-4	Niv	Xp	-2	Niv	Xp	0	Niv	Xp
Agriculture			Armes normales			Armes légères			Athlétisme		
Alchimie			.....			.....			Bagarre		
Art de la guerre			.....			.....			Chant		
Art magique			.....			.....			Cuisine		
Astrologie			.....			Bricolage			Dialogue		
Botanique			Arts martiaux			Cartographie			Discrétion		
Falsification			Camouflage			Comédie			Esquive		
Histoire			Cérémonies			Contes et légendes			Langue maternelle		
Langues étr. éloignées			Coutumes étrangères			Danse			Séduction		
.....			Équitation			Déguisement			Observation		
.....			Géographie			Dessin			.....		
.....			Jonglerie, acrobatie			Dressage			.....		
Lire, écrire			Langues étr. Proches			Escalade			.....		
Mathématiques			.....			Orientation			.....		
Navigation			.....			Pèche			.....		
Minéralogie, joaillerie			.....			Poésie					
Poisons			.....			Pistage					
Serrurerie			Maçonnerie			Premiers soins					
Zoologie			Marchandage			Recherche en bibliot.					
.....			Médecine			Religions					
.....			Musique (.....)			Sculpture					
.....			Natation			.....					
.....			Piégeage			.....					
.....			Réparation d'armures			.....					
			Vol à la tire			.....					
			.....			.....					
			.....			.....					
			.....			Points d'aventures :					
			.....			Points de miracle :					
			.....			Résistance magique :					

Capacités spéciales :
.....
.....
.....
.....
.....

Progressions :

Composante : Jusqu'à 6 : 15 PA; De 6 à 7 : 25 PA
Moyen : Jusqu'à 4 : 15 PA; De 4 à 5 : 25 PA

Souffle, Equilibre psychique : 25 PA

Règne ou énergie :
De 0 à 1 : 5 PA
De 1 à 2 : 10 PA
De 2 à 3 : 20 PA

Talents :
De X à –4 : 2 PA
De –4 à –3 ou de –3 à –2 : 1 PA
De –2 à –1 ou de –1 à 0 : 2 PA
De 0 à +1 : 5 PA
De +1 à +2 : 12 PA
De +2 à +3 : 25 PA