

1

IDENTITÉ

Nom

Description

Personnalité

Motivation

Entourage

II

HISTORIQUE

Emplois

Loisirs

III

ACTIONS

AGIR

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

PERCEVOIR

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

IV

RESSOURCES

Traits

Réserves

Souvenirs

V

MONITEURS

Santé

Développement

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+
=
-

ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS

2
OBJET

+
=
-

ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL

3
POSTURE

+
=
-

TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE

4
TEMPS

+
=
-

SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.

◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES

◆ Équipement

Fig.3.