OpenRange

Nom:.....
Race/ethnie:..... Nationalité:.....
Archétype:..... Age:..... Taille:..... Poids:..... Sexe:.....
Destinée: .....
.....
.....

Traits (mini 1, gratuit) Test de Trait pur: Trait x2. Trait en résistance: x3

Agilité (Ag)			Empathie (Em)		
Corps (Co)			Intellect (It)		
Force (Fo)			Pouvoir (Po)		
Instinct (Is)			Volonté (Vo)		

Points de vie ____ Cox4

Seuil -2 Cox3 **Seuil -5** Cox2 **Seuil -10** Cox1

Niveaux psychiques ____ Po+Vo

Traits Secondaires (Voir modificateurs raciaux: race/ethnie du personnage. Toujours arrondir à 0.5 près: supérieur)

	Poids portable ((Fo+ Cox2) + Mod.racial)		Res. psi ((Vo+Po) + Mod.racial)
	Poids soulevable ((Fo+Co+Vo)X5 +Mod Racial)		Regen NP (Po/2) par ..... hrs
	Sprint (Fo+Ag)x2+ Mod.racial))		Res. Folie (((Vox2)+Po)-Em)+ Mod.racial)
	Initiative ((Ag+Is)/4)		Défense ((Ag+Is)+ Mod.racial)
	Modificateur dégats ((Fo+Co)/4 +Mod Racial)		....

Expérience & Destin (Nombre de PC de l'archétype: .....)

____ XP Totaux ____ XP en réserve ____ Destin

Niveau social:.....
Fortune:.....
Revenus:.....

Talents (total: Trait+Talent)

Max à la création: 8. Max PC dépensé pour un talent: 6.

Combat

	Niveau	Total
Arts Martiaux (Ag).....		
Armes de mélée (Ag).....		
Armes de jet (Ag).....		
Arcs (Is).....		
Armes à feu (Is).....		
Armes lourdes (It).....		
Esquive (Ag).....		
Grenades (Ag).....		
.....		
.....		

Agilité

	Niveau	Total
Acrobatie (Ag).....		
Athlétisme (Co).....		
Equitation (Em).....		
Furtivité (Is).....		
Jongler (Ag).....		
Grimper (Fo).....		
Manipulation (Ag).....		
Nager (Fo).....		
.....		
.....		
.....		

Pilotage

	Niveau	Total
Aériens (Ag).....		
Armes véhicules (Is).....		
Autos (Ag).....		
Bateaux (Ag).....		
Motos (Ag).....		
.....		

Sciences

	Niveau	Total
Biochimie (It).....		
Botanique (It).....		
Electronique (It).....		
Informatique (It).....		
Mécanique (It).....		
Médecine (Em).....		
Physique (It).....		
Zoologie (It).....		
.....		
.....		

Connaissances

	Niveau	Total
Education (It).....		
Finance (It).....		
Géographie (It).....		
Histoire (It).....		
Survie (Vo).....		
.....		
.....		
.....		

Social

	Niveau	Total
Baratin (Po).....		
Eloquence (Po).....		
Etiquette (It).....		
Marchandage (Vo).....		
Seduction (Em).....		
.....		
.....		
.....		

Académiques (5 PC), indiquer avec une *

Professionnel

	Niveau	Total
Chasse/pèche (Is).....		
Estimation (Is).....		
Falsification (It).....		
Information (It).....		
(Artisanats) (Ag).....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Langues (Po)

	Niveau	Total
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Perceptions

	Niveau	Total
Chercher (Is).....		
Orientation (Is).....		
Vigilance (Is).....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Autres talents

	Niveau	Total
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

Spécialisations 2 PC (Indiquer quel talent/groupe)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Mod. aux talents de l'Archetype

.....
.....
.....
.....

Avantages (max 50 PC conseillés)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Défauts (max 30 PC conseillés)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nom:.....

Yeux:..... Cheveux:.....

Age:..... Taille:..... Poids:..... Sexe:.....

Apparence: .....

.....

.....

Notes & capacités

.....

Psioniques

	Niveau	Total

Notes & capacités

.....

Charte des bases des Psioniques

La portée de base d'un talent Psi est égale à 3 mètres par tranche de 5 niveaux de talent (et non de total).
L'aire d'effet d'un talent Psi a un rayon de 3 mètres par tranche de 5 niveaux de talent (et non de total).
La durée est précisée par défaut dans chaque talent, en général.
Le nombre de cibles est égal à une plus une cible par tranche de 5 niveaux de talent (et non de total).

* Prix de base d'activation du Psi : 1 NP
* Augmentation de portée, par rang de trois mètres : 1 NP
* Augmentation de l'aire d'effet, par rang de trois mètres de rayon : 1 NP
* Nombre de cible, 1 NP cumulatif par cible supplémentaire:
+1 cible: 1
+2 cibles: 3
+3 cibles: 6
+4 cibles: 10
etc...
* La durée est précisée par défaut dans chaque talent, et peut être augmentée d'un rang selon la table suivante :
L'Action: +1
Le Round de combat (ou tour de combat): +2
L'Instant: +3
La Scène: +5
L'Episode: +10
L'Aventure: +20

Armes et combat (arme ou attaque)

	Dégats	Init	Assaut	Portee	P.max	Fiab.	Charg.	Mun.	DS.	Prec.	Notes.

Protection et Armures (localisation)

	Prot	Res.tot	Res.	Malus	Notes.

Equipement & Possessions (poids total sur soi : .....)

.....