

NOM DU JOUEUR :

GOUDRON & PLUMES

NOM DU PJ :

DESCRIPTION PHYSIQUE :

HISTORIQUE DU PJ :

BLESSURES

Légères

Graves

Dégâts temporaires

Total points de blessure

Nombre
de blessures

Points de blessure

CARACTÉRISTIQUES

FORCE	
COORDINATION	
OBSERVATION	
STATUT	
CHANCE	

TYPE DE TIR

Tir au visé = COO

Tir ajusté = 1/2 COO

Tir au jugé = 1/4 COO

Tir ventilé = 1 ou Pistolet

Probabilité de toucher = type de tir
+ compétence martiale (sauf pour tir ventilé)
+ ou - modificateurs de tir

ARMES

ARME	Compétence	Vitesse	Courte	Longue	Extrême	Recharg.

COMPÉTENCES

ÉQUIPEMENT

Compétence	Valeur	Compétence	Valeur

Objet	Objet

EXPÉRIENCE

RICHESSSES