



JOUEUR(SE)

..... PERSONNAGE

CULTURE
GÉNÉRALE (CG)

HABILITÉ (HA)

PERCEPTION (PE)

OUVERTURE
D'ESPRIT (OV)

SPIRITUALITÉ (SP)

CONST.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

(CG)

APT. PHYS.

(AP)

DOMAINES DE COMPÉTENCE

Archéologie [CG] (science des choses
anciennes, des arts et monuments antiques)

Période de prédilection :

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- archéologue

Architecture [CG] (connaissances des
règles, techniques et histoire de l'architecture)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- architecte

Art 1

[CG]

- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert

Art 2

[CG]

- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert

Baratin [OV/PE] (Utiliser des éléments
existants pour convaincre)

- à l'occasion
- habitué
- souvent

Bibliothèque [CG/PE] (utilisation
d'index et des techniques de bibliothécaire pour
trouver un ouvrage précis)

- ignorant (e)
- à l'occasion
- habitué
- rat de bibliothèque

Botanique [CG] (connaissance des plantes
et leur propriétés)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- botaniste

Chant [CG] (théorie, techniques et histoire
du chant)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances

expert
Spécialité :

Chanter [HA/PE] (avoir acquis une

- technique de chant)
- ignorant (e)
- à l'occasion
- habitué
- pratique quotidienne

Comédie [CG/PE] (jouer un rôle de

- façon convaincante)
- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- comédien

Conduite d'attelage [HA/AP]

- (conduire une voiture tirée par un ou des chevaux)
- ignorant (e)
- rarement
- de temps en temps
- souvent

**Connaissances des conventions et
usages sociaux [CG]** (surtout ceux des classes
sociales aisées)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert

Connaissances médicales [CG/PE]

- (pour diagnostiquer une maladie, un problème ou
une pathologie et savoir comment y remédier)
- ignorant (e)
- habitué
- solides connaissances
- médecin

Course [CO] (endurance)

Course [AP] (rapidité)

Danse [CG] (théorie, techniques et histoire
de la danse)

- Spécialité :
- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert

Danse [HA/AP] (avoir acquis une

- technique de danse)
- ignorant (e)

à l'occasion
fréquemment
danseur confirmé

Débrouille [OV/PE] (avoir une idée et

savoir utiliser les éléments à portée pour obtenir un
résultat normalement impossible à obtenir sans
certains outils)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert

Discrétion [HA/PE] (savoir se faire

oublier, à l'extérieur aussi bien qu'en intérieur, dans
la foule ou dans le décor)

Droit [CG] (connaissances générales)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- juriste

Ecrire [CG/PE] (savoir mettre un texte en

forme, utiliser sa langue natale, connaissance de la
grammaire etc.)

- débutant
- confirmé
- publié

Eloquence [CG/OV] (facilité de parole,

aspect formel du discours)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert

Equitation [HA/AP] (savoir monter à

cheval)

- ignorant (e)
- à l'occasion
- fréquemment
- cavalier confirmé

Escalade [AP/CON] (avec ou sans

matériel adapté)

- ignorant (e)
- a escaladé 1 fois ou 2
- de temps en temps
- connait plusieurs techniques

Expliquer à autrui [OV/PE] (parvenir

à expliquer à autrui, en utilisant un langage qu'on sait
familier à l'autre)

Géographie [CG]

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- géographe
- Spécialité :

Géologie [CG] (connaissance de la terre, sa surface et l'histoire de ses parties)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- géologue

Héraldique [CG] (connaissances des armoiries et blasons)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert

Histoire [CG]

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- historien

Imitation [OV/PE] (propension à imiter ce qui a déjà été vu et entendu)

- ignorant (e)
- à l'occasion
- fréquemment
- souvent

Instrument [HA] (jouer d'un)

- aucun
- balbutiements
- joue bien
- professionnel

Jeux [OV] (sauf de hasard)

- ignorant (e)

Jeu 1

- pratique à l'occasion
- joue souvent
- très souvent

Jeu 2

- pratique à l'occasion
- joue souvent
- très souvent

Langues [CG] (sauf maternelle)

Langue 1

- balbutie
- se faire comprendre
- bon niveau
- bilingue

Langue 2

- balbutie
- se faire comprendre
- bon niveau
- bilingue

Lire [CG]

- déchiffre
- lit

Littérature [CG] (Histoire, auteurs,

- oeuvres)
- ignorant (e)
 - Spécialité :

Memoire [PE] (faculté involontaire de rétention d'informations)

Mensonge [PE/CG] (savoir rendre un mensonge construit de toute pièce crédible)

- a menti 2 ou 3 fois
- habitué à mentir
- menteur invétéré

Natation [AP]

- ignorant (e)
- se tient la tête hors de l'eau
- nage
- nageur confirmé

Navigation [AP/PE]

- ignorant (e)
- a déjà navigué
- navigue régulièrement
- navigateur confirmé

Négoce [CG] (connaissance des activités commerciales)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- négociant

Occultisme [CG/SP] (connaissances en sciences occultes)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances

Orientation [OV/PE] (faculté à retrouver son chemin ou à savoir d'instinct se situer dans l'espace)

Philosophie [CG] (histoire, auteurs, théories...)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- philosophe

Politique [CG] (connaissances générales de la situation politique locale)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- politique

Psychologie / Empathie [CG/PE]

(savoir analyser les motivations d'un vis-à-vis, n'est possible qu'après au moins un entretien)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- psychologue/psychiatre

Premiers secours [CG/HA] (que faire, dans quelles circonstances, pour sauver une vie)

- ignorant (e)
- théorique

- un peu de pratique
- prof. Médicale (soins inf.)

Retenir [PE/CG] (faculté volontaire de rétention d'informations)

- lacunes
- fait des mots croisés
- entraîné(e)

Séduction [CG/OV+bonus de beauté] (plaire à autrui, de façon délibérée)

Travestissement [HA/PE] (faire qu'un déguisement soit crédible)

- à l'occasion
- fréquemment
- souvent

Vigilance [PE] (passive ou active)

Zoologie [CG] (connaissance du monde animal)

- ignorant (e)
- quelques notions
- habitué
- solides connaissances
- expert



Armes à feu [HA]

- n'a jamais touché
- a tiré 1 ou 2 fois
- habitué
- tire régulièrement

Armes blanches [HA]

- n'a jamais touché
- a utilisé 1 ou 2 fois
- habitué
- utilise régulièrement

Armes improvisées [HA/PE] (garder la tête suffisamment froide pour utiliser n'importe quel objet comme une arme)

Technique de combat à mains nues

[HA/AP] (si apprise)

- ignorant (e)
- à l'occasion
- fréquemment

Pugilat [AP] (bagarre)

- s'est battu 1 fois
- nerveux

AUTRES

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



NOTES

ETAT CIVIL

NOM

PRENOM

AGE

DATE DE NAISSANCE

NATIONALITE

PROFESSION

LIEU DE NAISSANCE

RESIDENCE

JEU DU DESTIN

--	--	--	--	--