



Nom

Occupation

Munitions 1

MENTAL

- d○ PERCEPTION _____
- Artillerie _____
- Arts : _____
- Détecter (1) _____
- Pister _____
- Scruter _____

Munitions 2

- d○ CONNAISSANCES _____
- Carrière : _____
- Conn. des territoires : _____
- Région d'origine (2) _____
- Explosifs _____
- Déguisement _____
- Langue : _____
- maternelle (2) _____
- Médecine : _____
- Métier : _____
- Science : _____
- Universalis : _____

Munitions 3

- d○ CHARISME _____
- Autorité _____
- Dressage _____
- Éloquence _____
- Intimider _____
- Persuasion _____
- Spectacle : _____

- d○ ASTUCE _____
- Bidouiller _____
- Bluff _____
- Conn. de la rue _____
- Dénicher _____
- Jeux _____
- Ridiculiser _____
- Survie : _____

- d○ ÂME _____
- Foi _____
- Tripes _____

PHYSIQUE

- d○ DEXTÉRITÉ _____
- Arc _____
- Crocheter _____
- Dérober _____
- Lancer : _____
- Passe-passe _____
- Recharge rapide _____
- Tirer : _____
- Tirer : _____
- Ventiler _____

- d○ AGILITÉ _____
- Attelage _____
- Combat : _____
- Conduire _____
- Équitation _____
- Esquiver _____
- Furtivité (1) _____
- Grimper (1) _____
- Nager _____

- d○ FORCE _____

- d○ RAPIDITÉ _____
- Dégainer _____

- d○ VIGUEUR _____

A-TOUTS & HANDICAPS

BLESSURES

Légère	Blanc
Sérieuse	Jaune
Grave	Vert
Critique	Rouge
Définitive	Noir

TREMPE

BLESSURES

Tête

Bras Droit

Bras Gauche

Tripes

Jambe Droite

Jambe Gauche

FLINGUES & CO.

Arme	Coups	Vitesse	CDT	Dégâts	Portée
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Arme	Défense	Vitesse	Dégâts
Poing	-	1	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

SOUFFLE (VIGUEUR+ÂME)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

Occupation

Nom



TM

Munitions 1

CAPACITÉS SURNATURELLES

Faveur/Sort/Rituel	Vitesse	Durée	Portée	Trait	SD	Apaisement	Notes
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Munitions 2

PRIMES

PÉPITES

Blanche : _____

Rouge : _____

Bleue : _____

TON PIRE CAUCHEMAR

Munitions 3

BLESSURES

ÉQUIPEMENT

- Tête
- Bras Droit
- Bras Gauche
- Tripes
- Jambe Droite
- Jambe Gauche

SOUFFLE (VIGUEUR+A.ME)

34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1