

Nom		Race	Classe
Carrière		Niveau de Carrière	
Schéma de Carrière			Statut
Âge	Taille	Cheveux	Yeux

CARACTÉRISTIQUES										DESTIN		RÉSILIENCE			EXPÉRIENCE			
										p170		p171			p172			
										p173		p174			p175			
	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	Destin		Résilience	Détermination	Motivation	Actuelle	Dépensée	Totale
Initiales											Chance							
Augmentation											Chance: par SESSION: Reroll Jet raté; +1DR ap jet; agit quand tu veux		Détermination: immuniser Psychologie jq fin du proc. Rnd; ignorer malus BL jq fin du proc. Rnd; Retirer Etat (retirer "à terre" >> +1 BL)					
Courantes													MOUVEMENT					
											Mouvement		Marche			Course		

COMPÉTENCES DE BASE		p118		
Nom	Caractéristique	Aug	Comp	
Art	Dex			
Athlétisme	Ag			
Calme	FM			
Charme	*Mendier	Soc		
Chevaucher	Ag			
Commandement	Soc			
Conduite d'attelage	Ag			
Corps à corps (base)	CC			
Corps à corps	CC			
Discretion	Urbaine	Ag		
Divertissement	Soc			
Emprise animaux	FM			
Escalade	F			

quand il y a un * : 1DR		COMPÉTENCES DE BASE				p122
Nom		Caractéristique	Aug	Comp		
Esquive		Ag				
Intimidation		F				
Intuition	*6° sens	I				
Marchandage		Soc				
Orientation		I				
Pari		Int				
Perception		I				
Ragot		Soc				
Ramer		F				
Résistance	*Mutation	E				
Résistance à l'alcool		E				
Subornation		Soc				
Survie en extérieur		Int				

COMP. GROUPEES ET AVANCEES			
Nom	Caractéristique	Aug	Comp

TALENTS		
p132		
Nom	Nbre pris	Description

AMBITIONS	
À court terme	
À long terme	
Prophétie de MORR: "A la nuit tombée les couteaux sortent silencieusement..."	
GROUPE	
Nom du groupe	
À court terme	
À long terme	
Membres	

ARMURE

On enlève BE+PA des Dommages
On perd minimum 1 BL

01-09

Tête

25-44

Bras droit
(ou arme principale)

90-00

Jambe droite



Bouclier

10-24

Bras gauche
(ou arme secondaire)

45-79

Corps

80-89

Jambe gauche

Nom	Enc

sc	
/-	
=12 sc	
CO	
=20 /-	

Armes	
Armure	
Possessions	
Enc. Max	
Total	

BF		
BE×2		
BFM		
Dur à cuire		
Blessures		

à 0, "à terre" et immobile (p172).
Pas encore soigné après BE rounds, "Inconscient".
Si <0 mais <- BE, - 20 sur le Jet de Blessure Critique.

[illegible]

Nom	NI	Portée	Cible	Durée	Effets
					Péché

Péché