

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

CARACTÉRISTIQUES										DESTIN		RÉSILIENCE			EXPÉRIENCE				
	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	Destin		Résilience	Détermination	Motivation	Actuelle	Dépensée	Totale	
Initiales											Chance +1								
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 BI)						
Courantes													MOUVEMENT						
											Mouvement		Marche			Course			
											FUIITE ! : M+1 >> 5			10			20		

COMPÉTENCES DE BASE p118

quand il y a un * : +1DR

COMPÉTENCES DE BASE

p122

COMP. GROUPEES ET AVANCEES

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

Nom	Caractéristique	Aug	Comp
Esquive	Ag		
Intimidation **	F		
Intuition	I		
Marchandage	Soc		
Orientation	I		
Pari	* Ouïe		
Perception * Ouïe	I		
Ragot	Soc		
Ramer	F		
Résistance	E		
Résistance à l'alcool	E		
Subornation	Soc		
Survie en extérieur	Int		

Nom	Caractéristique	Aug	Comp

TALENTS		
p132		
Nom	Nbre pris	Description

AMBITIONS	
À court terme	À long terme
Prophétie de MORR: "Les hautes sphères causeront ta chute"	
GROUPE	
Nom du groupe	
À court terme	À long terme
Membres	

ARMURE

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

Jambe gauche

BF		
BE×2		
BFM		
Dur à cuire		
Blessures		

ARMES

SORTS

Incantation (p234): Test de Langue (Magick) ; +2 DR grâce à Ton Parfait et Diction/Elocution Instinctive ; Diff=Nb de DR=NI du Sort

Péché

Surpuissance (p238): par +2DR: +1 valeur dans le sort de Portée, durée, Zone d'Effet, Cibles