

CHARL

Nom

Vigueur actuelle

Volonté actuelle

Attributs

Agilité **AGL**

Force **FOR**

Vigueur **VIG**

Compétences

Déplacement

Prouesse

Corps à corps

Spécialisations

Blessure

Superficielle (-5 VIG)

Mineure (-10 pénalité)

Grave (-20 pénalité)

Majeure (-30 pénalité)

Critique (-50 pénalité)

Mortelle

Concentration **CON**

Recherches

Personnalité **PRS**

Communication

Volonté **VOL**

Entretien

Traumatisme

Secoué (-5 VOL)

Mineure (-10 pénalité)

Grave (-20 pénalité)

Majeure (-30 pénalité)

Traumatisé (-50 pénalité)

Dextérité **DEX**

Terrain

Perception **PCN**

Enquête

Réflexes **REF**

Armes à distance

Etat de choc : Cocher à la place d'une blessure ; appliquer les pénalités de Blessures à DEX, PCN et REF.

Perception de l'Inconnu :

L'Art

Ecole	Discipline	Score
<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

		
Motivation	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Historique	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Qualités et Défauts

QG de la SAVE

Description et notes de jeu