VERMINE

Identité | Sexe | Age | Taille | Poids

Signes distinctifs | Argent (repas) | Expérience

Physique	Manuel	Mental	Social	Réserves	Seuils	Blessures
Force	Agilité	Connaissance	Empathie	Effort	Touché -1D	Touchés
Rapidité	Précision	Perception	Persuasion	Sang-froid	Blessé -2D	Blessés
Santé	Réflexes	Volonté	Psychologie	Combat	Tué -3D	Tué

Spécialité | Degré de maîtrise | Bonus de jet | Réserve utilisable

Armes | D+/Bless | Portée | IF | IR | Valeur | Armure

Inventaire

Notes