Nom du joueur: _____ Sexe: _____ Taille: _____ Ressources: _____ Expérience, Total: _____

Nom du personnage: _____ Age: _____ Poids: _____ Dégâts naturels: _____ Expérience, Restante: _____

Archétype: _____ Mouvement: _____ Jetons de Destin: _____

Agilité		
Compétence	**Dés**	**Pip**
Acrobatie		
Arme blanches		
Armes contondantes		
Discrétion		
Esquive		
Lutte		

Coordination		
Compétence	**Dés**	**Pip**
Archéogénèse		
Arme à distance		
Crochetage		
Doigté		
Lancer		

Charisme		
Compétence	**Dés**	**Pip**
Charme		
Connaissance des élites		
Courage		
Intimidation		
Mystification		
Persuasion		

Vigueur		
Compétence	**Dés**	**Pip**
Armes intégrées		
Course		
Nage		
Puissance		
Résistance		

Savoir		
Compétence	**Dés**	**Pip**
Commerce		
Connaissance académiques		
Institution		
Médecine		
Navigation		
Protogénèse		
Tactique		

Perception		
Compétence	**Dés**	**Pip**
Arme à feu		
Arme à rayon		
Conduite d'engins		
Connaissance de la rue		
Déguisement		
Filature		
Pratiques artistiques		
Recherche		

X Dés : *Le nombre de dé à lancer. (Sans la compétence, on lance les dés de la caractéristiques.)* ***Pip :*** *1 pip donne +1 au jet final.*

Atouts Niv.

_____ ___
_____ ___
_____ ___
_____ ___
_____ ___

Handicaps Niv.

_____ ___
_____ ___
_____ ___
_____ ___
_____ ___

Niveaux de blessure		
○	Niv.1	-1D pour le round.
○	Niv.2	-1D jusqu'à rétablissement
○	Niv.3	-2D jusqu'à rétablissement
○	Niv.4	Jet DD15 en résistance. **Si échec :** Inconscient 10D mins. **Si réussite** : -3D jusqu'à rétablissement.
○	Niv.5	Tombe inconscient. Chaque round Jet de résistance ND égale au min depuis sont inconscience.

Armes

Type	Niveau	Dégâts	Portée
			___/___/___
			___/___/___

Protections

Type	Protection	Malus

Outils

Nom	Bonus

Equipement:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Nom de l'armure d'hippogriffe: _____ Résistance : _____

Type d'armure : _____ Maniabilité : _____

Gemme Pulsations

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Pulsation : *Une pulsation utilisé ajoute 1D au jet de la caractéristiques correspondantes. L'effet dure 1h. Vous récupérez 1 pulsation à chaque levée de soleil.*

Améliorations

Type	Effet	Emp.

Arme à rayon

Type	Niveau	Dégâts	Portée
			/ /
			/ /

Arme de contact intégrées

Type	Niveau	Dégâts

Capacitées spéciales

_____
_____
_____
_____
_____
_____