

CARACTERISTIQUES

NOM _____ **age** _____ **sexe** m f
matricule _____ **espèce** H-X: _____
origine _____ **rang** _____
alliance _____

Vitalité

-10 -8 -6 -4 -2

Anima

Expérience

POUVOIRS OCCULTES

Psi _____ **Pulsions** _____
Théurgie _____ **Hubris** _____

Pouvoirs et rites	Caracs	niv	jet

Stigmate

Succès	Points / dés de victoire	Réussite
1-2	1/1	à peine satisfaisante
3-5	1/1	médiocre
6-8	2/2	assez bonne
9-11	3/3	bon travail
12-14	4/4	excellente
15-17	5/5	brillante
18-20	6/6	fantastique

succès critiques = x 2



CORPS

Force [3] _____ **Intelligence** [3] _____
Dextérité [3] _____ **Perception** [3] _____
Endurance [3] _____ **Tech** [3] _____

INTELLECT

ESPRIT

Extraverti [] _____ **Introverti** [] _____
Passion [] _____ **Calme** [] _____
Foi [] _____ **Ego** [] _____

COMPETENCES

COMPETENCES INNEES

Charme [3] _____
Combat à mains nues [3] _____
Discrétion [3] _____
Esquive [3] _____
Intimidation [3] _____
Mêlée [3] _____
Observation [3] _____
Tir [3] _____
Vigueur [3] _____

Connaissance

Connaissance de la rue _____
Crochetage _____
Déguisement _____
Dressage _____
Empathie _____
Enquête _____
Equitation _____
Etiquette _____
Force d'âme _____
Fouille _____
Guerre _____

COMPETENCES ACQUISES

Acrobatie _____
Alchimie _____
Alphabet _____
Arbalètes _____
Archerie _____
Armes de jet _____
Artisanat _____
Arts _____
Baratin _____
Bibliothèque _____
Bureaucratie _____
Communication _____
Concentration _____
Conduite _____

Interprétation

Jeu _____
Langue _____
Machine Pensante _____
Manoeuvres de combat _____
Arts martiaux _____
Escrime _____
Médecine _____
Pistage _____
Premiers soins _____
Prestidigitation _____
Rédemption tech _____
Scaphandre _____
Science _____
Stoïcisme _____
Survie _____
Torture _____
Œnoempathie _____

COMBAT

Manoeuvre	Init.	Jet	DMG	Portée	For/Cadence	Tirs	TAI

Armure : _____ (d)
Bouclier à énergie : _____ (/) **coups**