nom
matricule
origine
alliance

age
sexe ☐m ☐f
espèce H-X:
rang

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/+0	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

CARACTERISTIQUES

CORPS

Force [3] _____
Dextérité [3] _____
Endurance [3] _____

INTELLECT

Intelligence [3] _____
Perception [3] _____
Tech [3] _____

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] _____

COMPETENCES ACQUISES

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

Connaissance
Connaissance de la rue _____
Crochetage _____
Déguisement _____
Dressage _____
Empathie _____
Enquête _____
Equitation _____
Etiquette _____
Force d'âme _____
Fouille _____
Guerre
Interprétation _____
Jeu _____
Langue
Machine Pensante _____
Manoeuvres de combat
Arts martiaux _____
Escrime _____
Médecine _____
Pistage _____
Premiers soins _____
Prestidigitation _____
Rédemption tech _____
Scaphandre _____ ☐
Science _____
Stoïcisme _____
Survie _____
Torture _____
Xénoempathie _____

COMBAT

Manoeuvre	Init.	Jet	DMG	Portée	For/Cadence	Tirs	TAI

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