

NOM

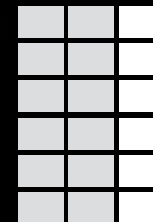
RACE

GABARIT

CARACTÉRISTIQUES

Modif. de race + Tirage = Total

Charisme (Char.)
Endurance (End.)
Dextérité (Dex.)
Intellect (Int.)
Puissance (Puis.)
Sens



DON

Points de vie (PV)

(Gab. + End.)

PV restants



Blessure majeure

Maître

Acquis + Points = Total

- | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ☐ Acrobatie | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Amorce / Désamorcer | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Aventiss | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Bluff | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Bricole | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Chevaucher | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Contrefaçon | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Crocheter | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Déguisement | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Déplacement silencieux | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Dernière Lune | ☐ | ☐ | ☐ |

Maître

Acquis + Points = Total

- | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ☐ Interrogatoire / Torture | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Intimidation | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Langues étrangères | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Lettres | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Mécanique | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Médecine | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Monde Naturel | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Natation | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Orientation | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Pilotage | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Pister | ☐ | ☐ | ☐ |

Maître

Acquis + Points = Total

- | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ☐ Potion / Poison | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Rapine | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Sagacité | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Sang-froid | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Sens du commerce | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Vigilance | ☐ | ☐ | ☐ |
| Savoir-faire | | | |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Maître

Acquis + Points = Total

- | | | | | |
|---|----------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ☐ Adresse | (Dex.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Analyse | (Int.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Éloquence | (Char.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Escalade | (Dex.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Fouiller / Chercher | (Sens + Int.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Intuition | (Sens) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Perception | (Sens) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Rés. alcool / drogue | (Gab. + Puis.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Se cacher | (10 - Gab.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Séduction | (Char.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Sprint | (Puis. + End.) | ☐ | ☐ | ☐ |

Maître

Acquis + Points = Total

- | | | | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| ☐ Initiative | (Int.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Physique | (Gab. + Puis.) | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ Esquive | $\frac{([10 - Gab.] + Dex.)}{2}$ | ☐ | ☐ | ☐ |



ATTAQUE



DÉFENSE

$$= \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{ } \\ \hline \end{array}$$

(Total)

Maître

Acquis + Points = Total

- | | | | | | | | | |
|---|-------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------|--------------------------|---------|--------------------------|
| ☐ Arme improvisée { | | ☐ | ☐ | ☐ | = | ☐ | ÷ 2 = | ☐ |
| ☐ Arme de contact { | | | | | = | ☐ | = | ☐ |
| ☐ Arme de contact sec. { | | | | | = | ☐ | = | ☐ |
| ☐ Arme à vapeur { | Mun. ☐ | | | | = | ☐ | ÷ 2 = | ☐ |
| ☐ Arme de l'Aventiss { | Mun. ☐ | | | | = | ☐ | | ☐ |
| ☐ Arme de jet { | Mun. ☐ | | | | = | ☐ | | ☐ |
| ☐ Bouclier | | | | | ÷ 2 = | ☐ | (Total) | ☐ |
| ☐ Artillerie | | | | | = | ☐ | | ☐ |

CHAÎNAGE

Nombre de mouvement(s) d'attaque / défense dans 1 action de combat

	1 Mouv.	2 Mouv.	3 Mouv.	4 Mouv.
Niveau I	☒	☐	☐	☐
Niveau II	☒	☒	☐	☐
Niveau III	☒	☒	☒	☐
Niveau IV	☒	☒	☒	☒

CLASSE D'ARMURE

- ☐ Légère
1 pt de protection
- ☐ Intermédiaire
2 pts de protection
- ☐ Lourde
3 pts de protection

ARMURE

Protection



Portrait / emblème

Description physique

Je crois en :

Valeurs

J'ai confiance en :

Histoire

Métier

Biens personnels

Ennemis & Alliés

Notes

Sac à dos / équipement

Bourse

XP

XP / PARTIE = PTS DE VÉCU + INT.

Dépensez 15 points d'XP pour augmenter d'1 pt un don, une compétence, une aptitude, une compétence de combat ou le chaînage.

Main précédente :