



NOM DU JOUEUR : _____

NOM DU PERSONNAGE : _____

TIER : _____ ESPÈCE : _____ ARCHÉTYPE : _____ HISTORIQUE :

RANG : _____ FACTION : _____ MOTS-CLÉS : _____

ATTRIBUTS

| | F | E | A | I | FM | INT | Soc |
|-------|---|---|---|---|----|-----|-----|
| SCORE | | | | | | | |
| BONUS | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | |

FUREUR

| | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| UTILISATION DE LA FUREUR | RELANCER LES ÉCHECS |
| | AJOUTER UN ÉLÉMENT NARRATIF |
| | RÉCUPÉRER DU STRESS (RANG + TIER) |

OBJECTIFS

| | | |
|------------|----------|---------|
| CONVICTION | = FM | TAILLE |
| RÉSOLUTION | = FM - 1 | VITESSE |

COMPÉTENCES

| | SCORE | TOTAL | | SCORE | TOTAL |
|--------------------|-------|-------|--------------------|-------|-------|
| ATHLÉTISME | F | | MAÎTRISE PSYCHIQUE | FM | |
| CAPACITÉ DE COMBAT | I | | MEDICAE | INT | |
| CAPACITÉ DE TIR | A | | PERSUASION | Soc | |
| COMMANDEMENT | FM | | PILOTAGE | A | |
| CONNAISSANCE | INT | | PSYCHOLOGIE | Soc | |
| DUPERIE | Soc | | RUSE | Soc | |
| FURTIVITÉ | A | | SURVIE | FM | |
| INTIMIDATION | FM | | TECHNOMAÎTRISE | INT | |
| INVESTIGATION | INT | | VIGILANCE | INT | |

SURVIE

| DÉFENSE | RÉSISTANCE | | |
|---------|------------|---|----------------|
| | BASE | + | ARMURE = TOTAL |
| = I - 1 | E + 1 | | |

BLESSURES

| |
|-----------------|
| MAX |
| = E + (2x TIER) |

STRESS

| |
|---------------|
| MAX |
| = FM + TIER |
| DÉTERMINATION |
| = E |

ÉQUIPEMENT

| ARMES | RÉSERVE | DÉGÂTS | DS | PA | SALVE | PORTÉE | TRAITS |
|-------|---------|--------|----|----|-------|--------|--------|
| | | | | | | | |

ARMURE

AR

TRAITS

ÉQUIPEMENT :

INFLUENCE

RICHESS

= Soc - 1

= TIER

TALENTS & APTITUDES

FOI

MAX

BLESSURES & CORRUPTION

| BLESSURES GRAVES | BLESSURES DE GUERRE | MUTATIONS | CORRUPTION | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------|-----------|--|------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MAXIMUM = TIER +1 1. 2. 3. 4. 5. 6. | | | <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">CORRUPTION</th> <th style="width: 20%;">LEVEL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>☠</td><td>1</td></tr> <tr><td>☠</td><td>2</td></tr> <tr><td>☠</td><td>3</td></tr> <tr><td>☠</td><td>4</td></tr> <tr><td>☠</td><td>5</td></tr> </tbody> </table> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> | CORRUPTION | LEVEL | ☠ | 1 | ☠ | 2 | ☠ | 3 | ☠ | 4 | ☠ | 5 |
| CORRUPTION | LEVEL | | | | | | | | | | | | | | |
| ☠ | 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| ☠ | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| ☠ | 3 | | | | | | | | | | | | | | |
| ☠ | 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| ☠ | 5 | | | | | | | | | | | | | | |

POUVOIRS PSYCHIQUES

| POUVOIR | SD | ACTIVATION | DURÉE | PORTÉE | CIBLE | EFFET |
|---------|----|------------|-------|--------|-------|-------|
| | | | | | | |

NOTES

FURTIVITÉ

VIGILANCE PASSIVE

= VIGILANCE TOTALE / 2

TOTAL PX

PX ACTUEL

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

CADRE DE CAMPAGNE

BONUS DE CADRE DE CAMPAGNE

GLOIRE

UTILISATION DE LA GLOIRE

-  AJOUTER UN 1D6 BONUS
POUR UN TEST
-  VOLER L'INITIATIVE
-  AUGMENTER LES DÉGÂTS DE 1
-  AUGMENTER LA SÉVÉRITÉ
D'UN COUP CRITIQUE