



NOM

PHYSIQUE

MENTAL

DÉFAUT

Interprétez votre profession

Interprétez votre origine ethnique

Interprétez votre idéologie

Apparence

Histoire

AFFILIATION

Profession

Religion

Niv. de maîtrise

Origine ethnique

Lieu de naissance

Expérience

Genre

Mensurations

Âge

Attaque, mêlée

Attaque, distance

Dégâts, mêlée

Esquive

Parade

Athlétisme

Dissimulation

Dressage animal

Escamotage

Fabrication

Influence

Lutte

Manœuvrer

Médecine

Nature

Perception

Performance

Santé

Société

Survie

Volonté

COMPÉTENCES & EXPERTISE

Crues

Cuites

Misérables - 1d4

Pauvres - 1d6

Modestes - 1d8

Confortables - 1d10

Riches - 1d12

RATIONS

3 rations = 1

CAPACITÉ DE CHARGEMENT

ÉQUIPEMENT



ALTERA

NOM

Vocations

NIV. D'ÉPUISEMENT

POINTS DE VIE

Contondant Perforant Tranchant Énergie



Aider, attaquer, foncer, se défendre, se préparer, lutter, user d'une compétence ou action spéciale.



Esquiver, parer, relâcher une action.



Incluant les prédispositions.



Interagir avec un objet, courir : se cacher, se remémorer, parler.

Classe d'armure

Parade

Esquive

Couches

Durabilité

ARMURE

Arme

Attaque

Tir

Coup de taille

Coup d'estoc

Portée

Durabilité

ARMES