

PERSONNALITÉ :

SIGNE PARTICULIER :

QUÊTE :

HISTOIRE DU PERSONNAGE

Lined area for writing the character's history.



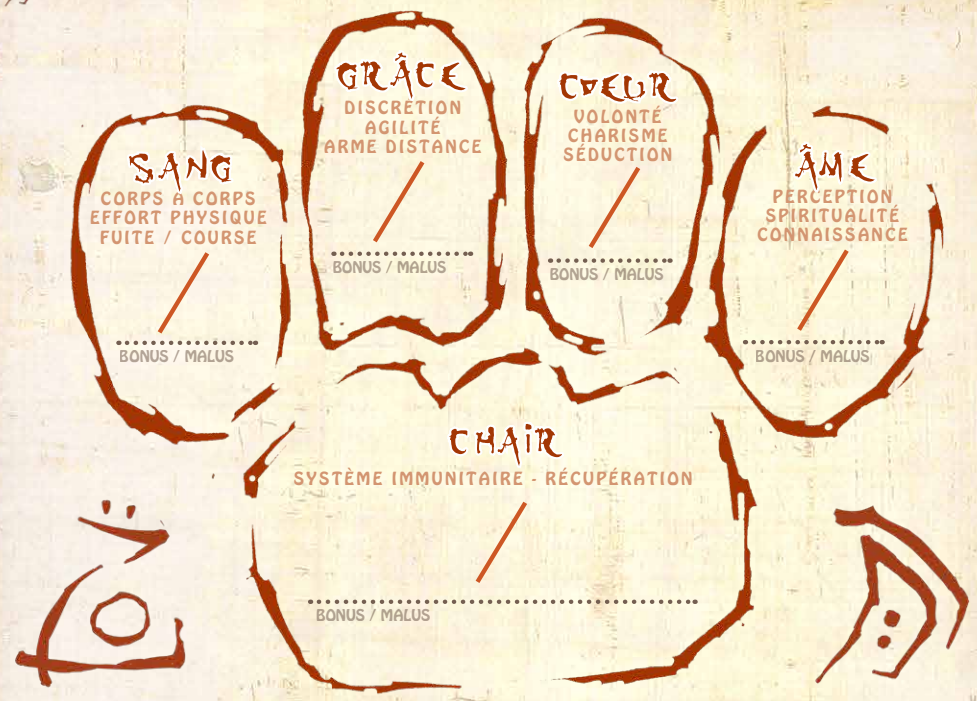
PERSONNALITÉ : Notre caractère et attitude.

QUÊTE : Ce qu'on cherche (un objet, un concept, un besoin).

SIGNE PARTICULIER : Une marque shamanique ? Un type d'injustice qui vous met hors de vous ? Un genre de personne qui vous attire ? Etc...



LA QUÊTE DE :



PERSO : LIGNÉE : TAILLE / DÉGÂTS* : POIDS :	BESOINS REPAS / EAU STOCK REPAS / EAU	ALIMENTATION :		
			DONS / ATOUTS	HANDICAPS / MALADIES

ARMES	DÉGÂTS	CRITIQUE
.....
.....
.....

ARMURE	PROTECTION	GÈNE
.....
.....
.....

POSSESSIONS
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

FAIRE UN JET : Lancer 5D12 et regarder tous les dés strictement inférieurs à la réserve.
RÉCUPÉRATION (nocturne) : Jet de CHAIR, tous les succès sont autant de points majeurs à répartir dans les réserves de votre choix.

ATTAQUER AU CAC : Jet de SANG	PERCEPTION : Jet d'ÂME
ATTAQUER À DISTANCE : Jet de GRÂCE	CHARISME : Jet de COEUR
ESQUIVER : Jet de GRÂCE	VOLONTÉ : Jet de COEUR
FUITE / COURSE : Jet de SANG	RÉSISTANCE (physique) : Jet de CHAIR
DISCRÉTION : Jet de GRÂCE	

*Le total de dégâts augmente avec la taille : S +0 Majeur | M +1 Majeur | L +2 Majeurs.