

État civil
Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil : **Cognomagister**
Origine ethnique : **D'Zéta**

Contacts		
Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité		20+2
Acrobatie		
Armes blanches		30+2
Contorsion		
Discrétion		
Équitation		
Escalade		
Esquive		
Lutte		
Saut		

Coordination		20+2
Armes à distance		
Artisanat		
Chariots		
Crochetage		
Lancer		
Prestidigitation		

Vigueur		20+2
Course		
Nage		
Puissance		
Résistance		

Sexe :
Âge :
Apparence :

Background
Vous analysez, compilez, commentez tout...
Vous ne servez pas qu'à conserver un savoir stérile mais aussi à mettre en commun toutes ces connaissances afin de proposer de nouvelles techniques, de nouvelles idées...

Savoir		40
Bureaucratie		
Commerce		
Connaissances académiques		50+1
Lire et écrire		40+1
Médecine		
Navigation		
Pièges		


Perception		30
Camouflage		
Connaissance de la rue		
Débrouillardise		
Déguisement		
Pister		
Pratiques artistiques		
Rechercher		30+2
Survie		

Charisme		20
Charme		30
Commander		
Courage		
Dressage		
Éloquence		30
Intimider		
Volonté		

Larmes		20
Cure :		20+1
Extraction :		20+1
Ingénierie :		30
Sapience :		30

Équipement	
Type	Notes
Rédacteur	
+ 5 rouleaux	

Dégâts Naturels :	10
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure	
	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	10	Défense active	11
Défense totale	21	Résistance fixe	10

Armes		
Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée magistériale	30 + 10 = 40	

Armure		
Type	Av.	Notes
Vêtements renforcés	valeur d'armure + 2	

Etat civil

Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Curatomagister*
 Origine ethnique : *Rustvis*

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+1

Acrobatie	
Armes blanches	40
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	40+1
Lutte	
Saut	

Coordination

20+2

Armes à distance	
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur

30+1

Course	30
Nage	
Puissance	
Résistance	40

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Background

Les uns vouent leur vie à tuer, vous vouez la vôtre à sauver. Mais sur le champ de bataille, vous prenez les mêmes risques que les autres.

Savoir

30+1

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	50+2
Navigation	
Pièges	

Perception

20+2

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	

Charisme

20+2

Charme	
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Larmes

10

Cure : 30
 Extraction :
 Ingénierie :
 Sapience :

Équipement

Type	Notes
Matériel de premier soins (pansements, kit de sutures...)	+10 aux jets en Médecine
- Matériel de Cure (scalpel, onguents...)	+10 aux jets en Cure

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué

Défense naturelle	11	Défense active	13
Défense totale	24	Résistance fixe	13

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague	10 + 20 = 30	

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements	valeur d'armure + 1	



État civil Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Technomagister*
 Origine ethnique : *Artalie*

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

20+2

Acrobatie _____
 Armes blanches _____
 Contorsion _____
 Discrétion _____
 Équitation _____
 Escalade _____
 Esquive 30+2
 Lutte _____
 Saut _____

Coordination

30+1

Armes à distance 40+1
 Artisanat 40
 Chariots _____
 Crochetage 30+2
 Lancer 40
 Prestidigitation _____

Vigueur

30+1

Course _____
 Nage _____
 Puissance _____
 Résistance _____

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Background

On a beau dire, on a beau faire : toutes ces belles machines, à quoi serviront-elles quand les Baronies seront détruites ? Tout le monde ne le reconnaît pas mais vous, vous pensez tenir le destin du monde sur vos épaules.

Savoir

30

Bureaucratie _____
 Commerce _____
 Connaissances académiques _____
 Lire et écrire _____
 Médecine _____
 Navigation _____
 Pièges 40

Perception

20+2

Camouflage _____
 Connaissance de la rue _____
 Débrouillardise 40
 Déguisement _____
 Pister _____
 Pratiques artistiques _____
 Rechercher _____
 Survie _____

Charisme

30

Charme _____
 Commander _____
 Courage _____
 Dressage _____
 Éloquence _____
 Intimider _____
 Volonté _____

Larmes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : 30
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
2 Larmes chargées	106 détermine couleur
10 carreaux	leur
Trousse à outil de Technomagister	+ 10 aux jets d'Ingénierie

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	10	Défense active	10
Défense totale	20	Résistance fixe	12

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Sépulteur de poing	60	10/100/200
Arbalète	40	10/100/200

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir légère	valeur d'armure + 2	malus aux jets : -1

État civil

Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Extractomagister*
 Origine ethnique : *Serlance*

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

40

Acrobatie _____
 Armes blanches _____
 Contorsion _____
 Discrétion _____
 Équitation _____
 Escalade _____
 Esquive **50**
 Lutte **50**
 Saut _____

Coordination

30+2

Armes à distance _____
 Artisanat _____
 Chariots _____
 Crochetage _____
 Lancer _____
 Prestidigitation _____

Vigueur

30+1

Course _____
 Nage _____
 Puissance _____
 Résistance **40**

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Background

Vos capacités vous rendent différent, unique ! Vous êtes la fine lame des extractomagisters, grâce à vous l'Est tombera et vos capacités vous rendent différent, unique !

Savoir

20

Bureaucratie _____
 Commerce _____
 Connaissances académiques _____
 Lire et écrire _____
 Médecine _____
 Navigation _____
 Pièges _____

Perception

20

Camouflage _____
 Connaissance de la rue _____
 Débrouillardise _____
 Déguisement _____
 Pister **20+1**
 Pratiques artistiques _____
 Rechercher _____
 Survie **30**

Charisme

20

Charme _____
 Commander **30**
 Courage _____
 Dressage _____
 Éloquence _____
 Intimider **30**
 Volonté _____

Larmes

20

Cure : _____
 Extraction : **40**
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
3 Larmes chargées	106 détermine couleur
6 Larmes vides	
Main du destin	permet d'utiliser l'extraction en combat.

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	15
Défense totale	26	Résistance fixe	13

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Dague	10 + 20 = 30	

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements	valeur d'armure + 1	

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : Seigneur (noble)
 Origine ethnique : Marélande

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité 30+1

Acrobatie	
Armes blanches	40
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	40
Escalade	
Esquive	40
Lutte	
Saut	

Coordination 30

Armes à distance	30+2
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur 30

Course	
Nage	
Puissance	
Résistance	30

Background

Diriger, commander... Une tâche épuisante mais nécessaire dans laquelle vous avez essayé de trouver quelques avantages. Maintenant il est temps de faire votre devoir et de montrer que la noblesse sert encore.

Savoir 20+2

Bureaucratie	30+1
Commerce	
Connaissances académiques	30
Lire et écrire	30
Médecine	
Navigation	30+2
Pièges	

Perception 30

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	

Charisme 30

Charme	
Commander	40
Courage	30+1
Dressage	
Éloquence	
Intimider	40
Volonté	30+2

Larmes 10

Cure :
 Extraction :
 Ingénierie :
 Sapience :

Équipement

Type	Notes
10 carreaux	

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	9
Défense totale	20	Résistance fixe	18

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée longue magistériale	40+1 + 20 = 60+1	-10 aux jets
Arbalète liée à l'armure	40	10/100/200

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de plaque magistériale	valeur d'armure + 30	malus aux jets : -10

Etat civil

Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : **Chevalier (noble)**
 Origine ethnique : **Rustris**

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+2

Acrobatie	
Armes blanches	50+2
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	50
Lutte	40
Saut	

Coordination

20+2

Armes à distance	40
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur

30+2

Course	
Nage	
Puissance	
Résistance	50

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Background

Il n'y a pas assez de terres pour tout le monde. Cadet, on vous a enseigné le métier des armes pour porter haut le flambeau de votre famille.

Savoir

20+2

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception

20+2

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	

Charisme

20+2

Charme	
Commander	30+2
Courage	30
Dressage	
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Larmes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes







Dégâts Naturels : 20

Mouvement : 10

Points de Destin : 1

Points de Personnage : 5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	11
Défense totale	22	Résistance fixe	27

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée longue	30+1 + 20 = 50+1	-10 aux jets
Épée	20 + 20 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de plaque magistériale	valeur d'armure + 40	malus aux jets : -20

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil : **Roturier Adoubé (noble)**
Origine ethnique : **Serlance**

Sexe :
Âge :
Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité40

Acrobatie
Armes blanches60
Contorsion
Discrétion40+1
Équitation
Escalade
Esquive50+1
Lutte50
Saut

Coordination20+2

Armes à distance
Artisanat
Chariots
Crochetage
Lancer
Prestidigitation

Vigueur40

Course
Nage
Puissance
Résistance40+2

Background

Issu de la plèbe, vous avez, par vos actes de bravoure, obtenu le titre de chevalier ! Il vous faut maintenant faire votre devoir et vous montrer digne de la grande faveur qui vous a été faite.

Savoir20+1

Bureaucratie
Commerce
Connaissances académiques
Lire et écrire
Médecine
Navigation
Pièges

Perception20+2

Camouflage30
Connaissance de la rue
Débrouillardise
Déguisement
Pister30
Pratiques artistiques
Rechercher
Survie30+2

Charisme20+1

Charme
Commander20+2
Courage
Dressage
Éloquence
Intimider
Volonté30

Larmes10

Cure :
Extraction :
Ingénierie :
Sapience :

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :20
Mouvement :10
Points de Destin :1
Points de Personnage :5

Niveau de blessure

Blessé superficiellement
Blessé
Gravement blessé
Incapacité
En danger de mort
Tué

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Masse magistériale	20+1 + 20 = 40+1	
Épée	20 + 20 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de plaque	valeur d'armure + 20	malus aux jets : 0
légère magistériale		



Défense naturelle	11	Défense active	18
Défense totale	29	Résistance fixe	20

Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : **Hobereau (noble)**
 Origine ethnique : **Artalie**

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

20+2

Acrobatie	40
Armes blanches	40
Contorsion	
Discrétion	30+1
Équitation	
Escalade	
Esquive	40
Lutte	
Saut	

Coordination

20+2

Armes à distance	
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur

20+2

Course	30
Nage	
Puissance	
Résistance	

Background

Il y a eu une histoire, une sale histoire dont nous ne parlerons pas ici. Vous avez dû quitter votre noble famille dans la précipitation. Depuis, vous errez sur les routes et survivez par votre bagout et votre astuce.

Savoir

20+2

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception

30+1

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	40+1
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	40
Rechercher	
Survie	

Charisme

40

Charme	40
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	40
Intimider	
Volonté	

Larmes

10

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes
Équipement de bivouac	

Dégâts Naturels :	10
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	12
Défense totale	23	Résistance fixe	9

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Rapier magistériale	30 + 10 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements de qualité	valeur d'armure + 1	

État civil
 Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Mercenaire vétéran*
 Origine ethnique : *Serlance*

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+2

Acrobatie	
Armes blanches	50+2
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	50+2
Lutte	40
Saut	

Coordination

30

Armes à distance	40
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur

30+2

Course	
Nage	
Puissance	50
Résistance	

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Background

Vous avez appris à vous battre dans la rue, pour arracher une miche de pain et survivre. Vos techniques ne sont pas très protocolaires mais ont démontré leur efficacité. Une efficacité que vous mettez au service de qui vous paie.

Savoir

20+2

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception

20+2

Camouflage	
Connaissance de la rue	30
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	30+2

Charisme

20+1

Charme	
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Armes

10

Cure :
 Extraction :
 Ingénierie :
 Sapience :

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :	30
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	16
Défense totale	27	Résistance fixe	18

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée longue	30+1 + 30 = 60+1	-10 aux jets
Épée	20 + 30 = 50	
Dague	10 + 30 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Armure de cuir	valeur d'armure + 10	malus aux jets : -1

Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : **Conscrit (plèbe)**
 Origine ethnique : **Artalie**

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+1

Acrobatie	30+2
Armes blanches	40+1
Contorsion	
Discrétion	30+2
Équitation	
Escalade	
Esquive	40+1
Lutte	
Saut	40

Coordination

30+1

Armes à distance	
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	40+1
Lancer	
Prestidigitation	40

Vigueur

30

Course	
Nage	
Puissance	
Résistance	

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Background

En ces temps difficiles, l'honnêteté ne paie pas, ou très mal. Vous avez donc choisi une autre voie. Attrapé, pour éviter la prison, ou pire, vous vous êtes engagé dans l'armée...

Savoir

20+1

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception

20+2

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	30+2
Déguisement	30
Pister	
Pratiques artistiques	
Rechercher	30
Survie	

Charisme

30+1

Charme	50
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Larmes

10







Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type Notes

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué

Défense naturelle	11	Défense active	13
Défense totale	24	Résistance fixe	10

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Hallebarde	30+1 + 20 = 50+1	-10 aux jets
Épée	20 + 20 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Vêtements	valeur d'armure + 1	
Casque	valeur d'armure + 10	-1 en Perception
Bouclier	valeur d'armure + 10	Jet pour réussir à parer



État civil Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : *Pisteur (plèbe)*
 Origine ethnique : *Serlance*

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Contacts		
Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité	
	20+2
Acrobatie	
Armes blanches	30+2
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	
Lutte	
Saut	

Coordination	
	20+2
Armes à distance	40+2
Artisanat	30+2
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur	
	30+1
Course	
Nage	
Puissance	
Résistance	40

Background
La nature a changé, beaucoup changé depuis que rôde le mal. Elle est devenue plus dure, plus agressive. Mais vous préférez encore parcourir les plaines dévastées que les cités peuplées de vos congénères.

Savoir	
	20+2
Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	30

Perception	
	30+2
Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	50
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	50

Charisme	
	30
Charme	
Commander	
Courage	
Dressage	30+1
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Armes 10
 Cure :
 Extraction :
 Ingénierie :
 Sapience :

Équipement	
Type	Notes
Équipement de bivouac	

Dégâts Naturels :	20
Mouvement :	10
Points de Destin :	1
Points de Personnage :	5

Niveau de blessure	
✚	Blessé superficiellement
✚	Blessé
✚	Gravement blessé
✚	Incapacité
✚	En danger de mort
✚	Tué

Armes		
Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Épée	20 + 20 = 40	
Arbalète	40	10/100/200

Armure		
Type	Av.	Notes
Armure de cuir légère	valeur d'armure + 2	malus aux jets : -1



Défense naturelle	10	Défense active	10
Défense totale	20	Résistance fixe	14

Etat civil

Nom du Personnage :
 Nom du Joueur :
 Profil : **Estien**
 Origine ethnique : ----

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

30+2

Acrobatie	
Armes blanches	40+2
Contorsion	
Discrétion	
Équitation	
Escalade	
Esquive	40+2
Lutte	40+2
Saut	

Coordination

30+2

Armes à distance	40+2
Artisanat	
Chariots	
Crochetage	
Lancer	
Prestidigitation	

Vigueur

30+1

Course	
Nage	
Puissance	
Résistance	40+1

Sexe :
 Âge :
 Apparence :

Background

Vous êtes un prisonnier de guerre. Un magister/noble vous a utilisé comme esclave, vous faisant peu à peu confiance et allant jusqu'à vous remettre une arme pour faire de vous son garde du corps.

Savoir

20+2

Bureaucratie	
Commerce	
Connaissances académiques	
Lire et écrire	
Médecine	
Navigation	
Pièges	

Perception

30+2

Camouflage	
Connaissance de la rue	
Débrouillardise	
Déguisement	
Pister	40+2
Pratiques artistiques	
Rechercher	
Survie	40+2

Charisme

20

Charme	
Commander	
Courage	
Dressage	
Éloquence	
Intimider	
Volonté	

Larmes

00

Cure : _____
 Extraction : _____
 Ingénierie : _____
 Sapience : _____

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :

20

Mouvement :

10







Points de Destin :

1

Points de Personnage :

5

Niveau de blessure

	Blessé superficiellement
	Blessé
	Gravement blessé
	Incapacité
	En danger de mort
	Tué



Défense naturelle	11	Défense active	14
Défense totale	25	Résistance fixe	13

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L
Thanthas (lance)	30 + 20 = 50	
Propulseur (pour la lance)	20 + 20 = 40	10/50/100
Rakiath (Épée)	20 + 20 = 40	

Armure

Type	Av.	Notes
Bouclier	valeur d'armure + 10	Jet pour réussir à parer

État civil

Nom du Personnage :
Nom du Joueur :
Profil :
Origine ethnique :

Sexe :
Âge :
Apparence :

Contacts

Nom	Localisation	Bonus apporté

Agilité

Acrobatie

Armes blanches

Contorsion

Discrétion

Équitation

Escalade

Esquive

Lutte

Saut

Coordination

Armes à distance

Artisanat

Chariots

Crochetage

Lancer

Prestidigitation

Vigueur

Course

Nage

Puissance

Résistance

Background

Savoir

Bureaucratie

Commerce

Connaissances académiques

Lire et écrire

Médecine

Navigation

Pièges

Perception

Camouflage

Connaissance de la rue

Débrouillardise

Déguisement

Pister

Pratiques artistiques

Rechercher

Survie

Charisme

Charme

Commander

Courage

Dressage

Éloquence

Intimider

Volonté

Larmes

Cure :

Extraction :

Ingénierie :

Sapience :

Équipement

Type	Notes

Dégâts Naturels :

Mouvement :

Points de Destin :

Points de Personnage :

Niveau de blessure

Blessé superficiellement

Blessé

Gravement blessé

Incapacité

En danger de mort

Tué

Défense naturelle

Défense totale

Défense active

Résistance fixe

Armes

Type	Dmg.	Portée : C/M/L

Armure

Type	Av.	Notes