Feuille de personnage

Nom	Race	Âge	PV

Surmenage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Régénération	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Obstruction	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Ressources

Survie	Richesse	Militaire	Magie	Scientif.	Réputat.

Armes

Nom	Puiss.	Dégâts	Description

Dégâts	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Armures

Nom	Puiss.	Renf.	Description

Renfort	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Coup d'éclat

Nom	Description

	Vivacité	Ardeur	Volonté	Concentration
Aptitudes	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Épuisement	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sous-aptitudes	**Attention** *(Furtivité, Déguisement, Dissimulation)*	**Fougueur** *(Acrobatie, Sprint, Destruction, Pugilat)*	**Endurance** *(Course, Saut, Grimpe, Natation)*	**Sciences** *(Investigation, Médecine, Botanique, Métallurgie)*
	Dextérité *(Crochetage, Escamotage, Désamorçage)*	**Perspicacité** *(Ecoute, Psychologie, Fouille)*	**Détermination** *(Artisanat, Cueillette, Observation, Veille)*	**Magie** *(Arcanes, Illusions, Télépathie, Alchimie)*
	Éloquence *(Duperie, Mondanité, Spectacle, Persuasion)*	**Domination** *(Militaire, Géographie, Intimidation)*	**Intention** *(Intégrité, Religion)*	**Tradition** *(Histoire, Langues anciennes, Monstres)*
Malus temporaires	**Empoisonnement** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 *(Intoxication, Maladie)*	**Saignement** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 *(Engourdissement, Gelure, Acide)*	**Étourdissement** *(Déséquilibre, Somnolence, Paralysie, Foudre)*	**Torpeur** *(Folie, Démence, Terreur)*

Nom	Mode	Type	Durée	Puiss	Description
Déplacement	Action	Mouvement	3	4	**Volonté +1**.
Posture offensive	Action	Mouvement	3	1	**Différé +1. Ardeur +[C].** N'utilise pas la puissance de l'équipement.
Coup rapide	Action	Attaque	2	3	
Tir	Action	Attaque	2	3	**Différé +2 Focalisé**. Avec une arme de distance.
Attaque d'opportunité	Réaction	Attaque	0	2	Déclencheur: un ennemi sort de votre lieu. **Encombrement +1** sur ce mouvement.
Esquive	Réaction	Défense	0	3	Déclencheur: un ennemi vous attaque.
Posture défensive	Action	Défense	3	1	**Différé +1. Vivacité** +[C]. N'utilise pas la puissance de l'équipement.
Préparation	Action	Réflexion	2	1	**Différé +2 Focalisé**. [A] charges : • 1 charge: Utilisez un consommable ou une bombe • 1 charge: Soignez 1 PV • 1 charge: Supprimez 1 marqueur négatif
Dégainer	Action		1		Changez d'armes