

Nom :

Arme :

joué par :

Domaines

Agression	OOOOO	<input type="checkbox"/>
Érudition	OOOOO	<input type="checkbox"/>
Influence	OOOOO	<input type="checkbox"/>
Prouesses	OOOOO	<input type="checkbox"/>
Ruse	OOOOO	<input type="checkbox"/>

Technique	OOOOO	<input type="checkbox"/>
Ténacité	OOOOO	<input type="checkbox"/>
Vigilance	OOOOO	<input type="checkbox"/>
Résonance	OOOOO	<input type="checkbox"/>

 : Maîtrise**Aspects**

Equipement

Ressources : Réduites**Désirs**

Connaissance	OOOOO
Plaisir	OOOOO
Pouvoir	OOOOO
Richesse	OOOOO
Violence	OOOOO

Mois :

Expérience

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Survie
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Désirs
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Motivations de l'Arme
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Total

/ _____

Moniteur d'état

SR	9	12	15	18	<input type="checkbox"/> En péril <input type="checkbox"/> Terrassé <input type="checkbox"/> Brisé
Tension	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Traumas	1	2	3	4	

Défense

Vigilance +3 si Aspect adapté +3 si équipement suffisant Max : 12 (15 si Porteur)
--

.. En combat ..

- 2 Actions par Passe
- +1D dans une Réserve
 - Attaquer
 - Diriger des figurants mineurs
 - Interagir avec l'environnement
 - Interagir verbalement
 - Se Déplacer
 - Utiliser un pouvoir

x Réactions par Passe

- Contrer
- Interrompre
- Protéger
- Soutenir
- Utiliser un pouvoir

Une Réaction coûte 1D de Réserve ou 1 point de Tension

.. Encaisser ..**Test de Ténacité**

- Raté : Terrassé + Trauma
- Réussi : Trauma, -1 Déf
- 3 Qualités ou plus : -1 Déf

Réserve

Max : 12
