

NOM _____

Âge _____ mériums Sexe M F
Taille _____ m Poids _____ Kg
Cheveux _____ Yeux _____
Beauté _____ Modif. _____
Traits particuliers _____

Nationalité _____
Lieu de naissance _____
Résidence _____

PROFESSION _____

Tendance _____
Chasse gardée _____

Qualité professionnelle _____
Grade/Rang/Titre _____

Culte _____

QUALITÉS

DÉFAUTS

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) _____ e
Revenus _____ e /mérium
Économies _____ e

COMBAT: COUPS SPÉCIAUX

Technique _____
1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

Technique _____
1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

PERLES DU DESTIN



AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet Initiative	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Réussites	2	+1D10	+2D10	+3D10
Caractéristique		4	8	100
				+5%

Réussites en réserve

Permet l'achat d'aptitudes supplémentaires, de niveaux de Maîtrise et de coups spéciaux (combat).

FORCE MENTALE

Modifier

	Base	%
Connaissance de la faune aquatique	<input type="text"/>	%
Connaissance de la flore aquatique	<input type="text"/>	%
Connaissance de la physique	<input type="text"/>	%
Connaissance du monde moderne	<input type="text"/>	%
Culture générale	<input type="text"/>	%
Fouille	<input type="text"/>	%
Parler _____	<input type="text"/>	%
Parler _____	<input type="text"/>	%
Perception	<input type="text"/>	%
Résistance Mentale	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%

TECHNIQUE

Modifier

	Base	%
Bricolage	<input type="text"/>	%
Électronique	<input type="text"/>	%
Explosifs	<input type="text"/>	%
Informatique	<input type="text"/>	%
Mécanique	<input type="text"/>	%
Modifier/Réparer un armement	<input type="text"/>	%
Survie	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%

SOCIAL

Modifier

	Base	%
Empathie	<input type="text"/>	%
Étiquette	<input type="text"/>	%
Illégalité	<input type="text"/>	%
Intimidation	<input type="text"/>	%
Négociation	<input type="text"/>	%
Représentation	<input type="text"/>	%
Séduction	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%

PHYSIQUE

Modifier

	Base	%
Agilité	<input type="text"/>	%
Combat : _____ BD + _____	<input type="text"/>	%
Combat : _____ BD + _____	<input type="text"/>	%
Course	<input type="text"/>	%
Discrétion	<input type="text"/>	%
Escalade	<input type="text"/>	%
Esquive	<input type="text"/>	%
Force	<input type="text"/>	%
Nager	<input type="text"/>	%
Plongée	<input type="text"/>	%
Résistance Physique	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%

HABILITÉ

Modifier

	Base	%
Armes à distance	<input type="text"/>	%
Armes de mêlée	<input type="text"/>	%
Conduite	<input type="text"/>	%
Dextérité	<input type="text"/>	%
Lancer	<input type="text"/>	%
Piloter un aquajet	<input type="text"/>	%
Premiers soins	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

