

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

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- Blessure Légère (BL)
- Blessure Normale (BN)
- Blessure Grave (BG)
- Coma (CO)
- Mort (MO)
- Angoisse constante (E1)
- Perte de la raison (E2)
- Phobie permanente (E3)
- Stress, paranoïa (E4)
- 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	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+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"/>	%

## 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 aérojet	<input type="text"/>	%
Premiers soins	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%
_____	<input type="text"/>	%

FACTEUR  
CHANCE

INITIATIVE :  
HABILITÉ +

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



