

Nom _____

Concept _____

Description _____

VIGUEUR __D+__

Corps à corps __D+__ □

Courage __D+__ □

Endurance __D+__ □

Intimidation __D+__ □

Puissance __D+__ □

RUSE __D+__

Éloquence __D+__ □

Machines __D+__ □

Préparation __D+__ □

Survie __D+__ □

Vigilance __D+__ □

AGILITÉ __D+__

Dextérité __D+__ □

Esquive __D+__ □

Grâce __D+__ □

Mouvement __D+__ □

Tir __D+__ □

SANG-FROID __D+__

Discretion __D+__ □

Érudition __D+__ □

Étiquette __D+__ □

Soins __D+__ □

Volonté __D+__ □

DÉFENSE



ENCAISSEMENT



POINTS DE VIE



ARMURE



XP



NOTES _____

ARMES	0	1	2	3	4	5+
Légère	1	2	4	6	8	10
Moyenne	1	3	6	9	12	15
Lourde	2	4	8	12	16	20
Massive	2	5	10	15	20	25
Monstrueuse	3	6	12	18	24	30

+Rang0 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus
0D, 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre
+ Expertise 10XP