

Trinités

Joueur : _____
 Nom : _____
 Métier : _____
 Description : _____

Ressources Réseau : _____ _____ Influence : _____ _____ Richesse : _____ Heures minimales : _____ Heures optimales : _____	 Gémeaux	 Vierge	 Sagittaire	 Poisson	DEVA Chœur : _____ Karma : _____ Dette : _____ Crédit d'XP : _____ Archonte Légion: _____ Karma : _____ Dette : _____ Crédit d'XP : _____ Messageur _____
	 Bélier	 Taureau	 Balance	 Scorpion	
	 Lion	 Capricorne	 Cancer	 Verseau	

Bonus	Compétence	Base Score	Bonus	Compétence	Base Score	KARMA LUMIÈRE	KARMA TÉNÉBREUX
♊	Art	☉	♌	Intrusion	☉	○	○
♁	Artisanat	☉	♃	Langues	☉	○	○
♊	Astrologie	☉	♎	Les 8	☉	○	○
♈	Athlétisme	☉	♍	Méditation	☉	○	○
♍	Clairvoyance	☉	♈	Mêlée	☉	○	○
♈	Commandement	☉	♏	Pilotage	☉	○	○
♈	Corps à corps	☉	♏	Rapidité	☉	○	○
♍	Discrétion	☉	♃	Sciences	☉	○	○
♁	Documentation	☉	♊	Séduction	☉	○	○
♊	Empathie	☉	♁	Soins	☉	○	○
♍	Emprise	☉	♈	Stratégie	☉	○	○
♈	Endurance	☉	♌	Subterfuge	☉	○	○
♃	Érudition	☉	♎	Survie	☉	○	○
♏	Esquive	☉	♈	Tactique	☉	○	○
♈	Force	☉	♁	Technologie	☉	○	○
♁	Fouille	☉	♎	Tir	☉	○	○
♎	Histoire secrète	☉	♎	Vigilance	☉	○	○
♁	Intellect	☉	♈	Volonté	☉	○	○

☉ = Compétence ouverte. ☿ = Compétence fermée. ☉ = Compétence à domaine.

Domaines de compétence

Art	Artisanat	Érudition	Langues	Pilotage	Sciences	Technologie

Endolori
 Blessé
 Inconscient

XP _____

Le Zodiaque

Auras Corps Main Épée Œil

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Le Grand Livre

Versets de Lumière

Versets de Ténèbres

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Lame-Sœur

Atouts

Messenger

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Initiative
En garde



Initiative
En retrait



Primes

Pénalités

Accélération
Initiative +3

Abandon de position avantageuse

Attaques multiples
Attaque c/ plusieurs adversaires engagés. Dégâts / 2

Blessure légère
Dégâts / 2

Blessure grave
Dégâts +50%

Danger
Prochaine réaction -3

Blessure non létale
Dernière case non cochée

Difficulté
Résultat final -3

Blessure précise
Protection / 2

Facilité
Réaction adversaire +3

Efficacité
Résultat final +3

Ralentissement
Initiative -3

Débordement
Réaction adversaire -3

Risque
Incident à la discrétion du MJ
En cas d'échec

Prudence
Prochaine réaction +3

Notes et possessions

Large empty rectangular area for notes and possessions.