

Émergé
 Éveillé

FORCE **AGILITÉ** **VOLONTÉ** **LOGIQUE** **CHARISME** **CHANCE**

[Empty boxes for attribute values]

MÉTATYPE

RÉPLIQUES

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

COMPORTEMENTS

[Horizontal lines for keywords and behaviors]

COMPÉTENCES

[Grid of empty boxes for skills]

ATOUPS

ESSENCE :

[Essence value box]

[Grid of empty boxes for bonuses]

TRAITS

[Grid of empty boxes for traits]

ARMES

M ANS NU SE VD COURTE INT. LONGUE

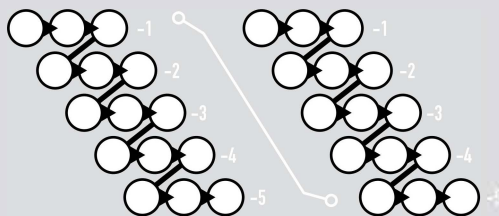
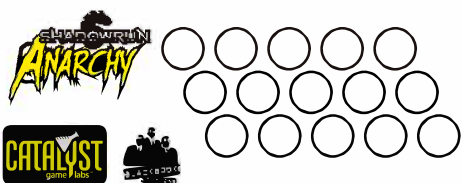
VD	COURTE	INT.	LONGUE	VD	COURTE	INT.	LONGUE	VD	COURTE	INT.	LONGUE
[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

PHYSIQUE

ÉTOURDISSANT



ÉQUIPEMENT

EJLVF303 07/23

CONTACTS

[Horizontal lines for equipment and contacts]

Test: 5 et 6 = 1 succès ; les 4 aussi si dépense 1pt de chance Utilisation du D d'imprévu (pt d'Anarchy) => 1 = Complication, 5 ou 6 = Exploit

Total de D6: Compétence + Attribut + Atouts + Modificateurs ≥ Succès de la Réserve de dés opposée

Combats: ATT Compétence + Attribut + Atouts + Armes + Modificateurs > DEF Agilité + Logique + Atouts + Modificateurs