

NOM:

NATURE:

CLAN:

JOUEUR:

ATTITUDE:

GÉNÉRATION:

CHRONIQUE:

CONCEPT:

SIRE:

## ATTRIBUTS

### PHYSIQUES

### SOCIAUX

### MENTAUX

Force _____ ●○○○○○○○○○	Charisme _____ ●○○○○○○○○○	Perception _____ ●○○○○○○○○○
Dextérité _____ ●○○○○○○○○○	Manipulation _____ ●○○○○○○○○○	Intelligence _____ ●○○○○○○○○○
Vigueur _____ ●○○○○○○○○○	Apparence _____ ●○○○○○○○○○	Astuce _____ ●○○○○○○○○○

## CAPACITÉS

### TALENTS

### COMPÉTENCES

### CONNAISSANCES

Adresse _____ ○○○○○○○○○○	Animaux _____ ○○○○○○○○○○	Droit _____ ○○○○○○○○○○
Athlétisme _____ ○○○○○○○○○○	Artisanats _____ ○○○○○○○○○○	Énigmes _____ ○○○○○○○○○○
Bagarre _____ ○○○○○○○○○○	Commerce _____ ○○○○○○○○○○	Érudition _____ ○○○○○○○○○○
Commandement _____ ○○○○○○○○○○	Équitation _____ ○○○○○○○○○○	Investigation _____ ○○○○○○○○○○
Empathie _____ ○○○○○○○○○○	Étiquette _____ ○○○○○○○○○○	Médecine _____ ○○○○○○○○○○
Expression _____ ○○○○○○○○○○	Furtivité _____ ○○○○○○○○○○	Occultisme _____ ○○○○○○○○○○
Intuition _____ ○○○○○○○○○○	Mêlée _____ ○○○○○○○○○○	Politique _____ ○○○○○○○○○○
Intimidation _____ ○○○○○○○○○○	Représentation _____ ○○○○○○○○○○	Sénéchal _____ ○○○○○○○○○○
Subterfuge _____ ○○○○○○○○○○	Survie _____ ○○○○○○○○○○	Sagesse populaire _____ ○○○○○○○○○○
Vigilance _____ ○○○○○○○○○○	Tir à l'arc _____ ○○○○○○○○○○	Théologie _____ ○○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○

## AVANTAGES

### DISCIPLINES

### HISTORIQUES

### VERTUS

_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○	Conscience/Conviction _____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○	Maîtrise de soi/Instinct _____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○	
_____ ○○○○○○○○○○	_____ ○○○○○○○○○○	Courage _____ ○○○○○○

### AUTRES TRAITS

### VOIE

### SANTÉ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

○○○○○○○○○○○

Aura : \_\_\_\_\_ ( )

### VOLONTÉ

○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

### RÉSERVE DE SANG

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Contusion	□
Blessure légère	-1 □
Blessure moyenne	-1 □
Blessure grave	-2 □
Handicap	-2 □
Infirmité	-5 □
Invalidité	□

### FAIBLESSE

## ATOUPS ET HANDICAPS

ATOUP	TYPE	COÛT	HANDICAP	TYPE	COÛT
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## AUTRES TRAITS

_____	000000000	_____	000000000	_____	000000000
_____	000000000	_____	000000000	_____	000000000
_____	000000000	_____	000000000	_____	000000000

## RITUELS

NOM	NIVEAU
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## VOIES

_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

## EXPÉRIENCE

Total : \_\_\_\_\_ Total dépensé : \_\_\_\_\_  
 Dépensé pour :

_____
_____
_____
_____
_____

## DÉRANGEMENTS

_____
_____
_____
_____
_____

## COMBAT

ARME/ATTAQUE	DIFF.	DÉG.	PORTÉE	RECH.	DISSIM.
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## ARMURE

Classe : \_\_\_\_\_  
 Niveau : \_\_\_\_\_  
 Pénalité : \_\_\_\_\_  
 Description :  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## HISTORIQUES AVANCÉS

ALLIÉS

---

---

INFLUENCE

---

---

RENOMMÉE

---

---

SERVANTS

---

---

TROUPEAU

---

---

CONTACTS

---

---

MENTOR

---

---

RESSOURCES

---

---

STATUT

---

---

AUTRE ( \_\_\_\_\_ )

---

---

## BIENS

ÉQUIPEMENT (PORTÉ)

---

---

---

---

TERRAINS DE CHASSE

---

---

---

---

ÉQUIPEMENT (POSSÉDÉ)

---

---

---

---

MOYENS DE LOCOMOTION

---

---

---

---

## REFUGE

LOCALISATION

---

---

---

---

DESCRIPTION

---

---

---

---

