

Aventures dans le Monde Intérieur

Personnage

NOM	CONCEPT	ORIGINES	ÂGE
Qualités et Défauts	Description	Legs & Honneurs	
.....	
.....	
.....	

Talents

Erudition Σ

Anthropologie
◇
Archéologie
◇
Géographie
◇
Histoire
◇
Linguistique
◇

Sciences Σ

Botanique
◇
Géologie
◇
Médecine
◇
Sciences pures
◇
Zoologie
◇

Technique Σ

Art
◇
Artisanat
◇
Hyperboréen
◇
Machineries
◇
Survie
◇

Vitalité

SEUIL

FATIGUE
État
BLESSURES
État
MORAL
État

Ouvrages

Nom	Nom
Type	Type
Jet	Jet
Délai	Délai
Effet	Effet
.....
Développement	Développement
.....
Pts d'Ouvrage	Pts d'Ouvrage

Matériel

OBJET FÉTICHE : { Chance +1 ; Talent () +2 }

Paquetage de base (nécessaire d'escalade, tenue et casque-lanterne, filtre à émanations, lunettes de protection, couchage, nécessaire d'orientation, trousse de secours, jours de rations).

Physique Σ

Faire mouche
◇
Forcer
◇
Progresser
◇
Se battre
◇
Vigilance
◇

Social Σ

Bureaucratie
◇
Convaincre
◇
Empathie
◇
Prestance
◇
Statut
◇

Chances

Génie
Héroïsme
Panache

Armes

TYPE	JET	DÉGÂTS	PORTÉE	MUNIT°	RÈGLES SPÉCIALES
Mains nues		Forcer	-	-	-
Poignard		+2	5m	-	Précis, tranchant
Arme de poing					
.....					
.....					

