

## Caractéristiques primaires

Flamme

Flamme Noire

Points de Vie \_\_\_\_\_

Points de Vie actuels \_\_\_\_\_

Diff. jet de vieill. \_\_\_\_\_ Taille \_\_\_\_\_ / TAI

Poids \_\_\_\_\_ Mouvement

## Caractéristiques secondaires

Art

Bonus aux dommages

Charge maximum

Charge quotidienne

Demi-charge

Emprise

Mêlée

Points d'Héroïsme

Points de vie

Seuil de blessure critique

Seuil de blessure grave

Tir

## Corps

Corps

Corps Noir

Bonus de Corps

Agilité

Force

Perception

Résistance

## Esprit

Esprit

Esprit Noir

Bonus d'Esprit

Intelligence

Volonté

## Âme

Âme

Âme Noire

Bonus d'Esprit

Charisme

Créativité

## Compétences

### Épreuve (~3)

- Armes\* (\_\_\_\_) — /
- (\_\_\_\_) — /
- (\_\_\_\_) — /
- (\_\_\_\_) — /
- (\_\_\_\_) — /
- (\_\_\_\_) — /
- Athlétisme (\_\_\_\_) — /
- Équitation (\_\_\_\_) — /
- Escalade (\_\_\_\_) — /
- Esquive (\_\_\_\_) — /
- Natation (\_\_\_\_) — /
- Premiers soins (\_\_\_\_) — /
- Survie (\_\_\_\_) — /
- Vigilance (\_\_\_\_) — /

### Société (~3)

- Baratin (\_\_\_\_) — /
- Diplomatie (\_\_\_\_) — /
- Éloquence (\_\_\_\_) — /
- Étiquette\*
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
- Intendance (\_\_\_\_) — /
- Musique\*
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
- Négoce (\_\_\_\_) — /
- Peinture (\_\_\_\_) — /
- Poésie (\_\_\_\_) — /

### Savoir (impossible)

- Alphabets\*
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
- Astronomie (\_\_\_\_) — /
- Chirurgie (\_\_\_\_) — /
- Cultes\*
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
- Géographie (\_\_\_\_) — /
- Herboristerie (\_\_\_\_) — /
- Histoire & légendes (\_\_\_\_) — /
- Langues\*
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
- Lois (\_\_\_\_) — /
- Médecine (\_\_\_\_) — /
- Navigation (\_\_\_\_) — /
- Saisons\*
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
  - (\_\_\_\_) — /
- Stratégie (\_\_\_\_) — /
- Zoologie (\_\_\_\_) — /

### Occulte (impossible)

- Arts Magiques\*
  - Accord (\_\_\_\_) — /
  - Cyse (\_\_\_\_) — /
  - Décorum (\_\_\_\_) — /
  - Geste (\_\_\_\_) — /
  - Con. des Danseurs (\_\_\_\_) — /
  - Cryptogramme (\_\_\_\_) — /
  - Démonologie (\_\_\_\_) — /
  - Harmonie (\_\_\_\_) — /
- Résonance
  - Empathie (\_\_\_\_) — /
  - Impulsion (\_\_\_\_) — /
  - Supplice (\_\_\_\_) — /

### Maraude (~3)

- Acrobatie (\_\_\_\_) — /
- Camouflage (\_\_\_\_) — /
- Chasse (\_\_\_\_) — /
- Déguisement (\_\_\_\_) — /
- Discrétion (\_\_\_\_) — /
- Fouille (\_\_\_\_) — /
- Intrigue (\_\_\_\_) — /
- Jeu (\_\_\_\_) — /
- Passe-passe (\_\_\_\_) — /
- Poisons (\_\_\_\_) — /
- Serrurerie (\_\_\_\_) — /

