

ORPHEUS

Nom :
Nature :
Chronique :

Joueur :
Attitude :
Ombre :

Tourment :
Rôle :
Athanor :

ATTRIBUTS

PHYSIQUE

Force ●○○○○
Dextérité ●○○○○
Vigueur ●○○○○

SOCIAL

Charisme ●○○○○
Manipulation ●○○○○
Apparence ●○○○○

MENTAL

Perception ●○○○○
Intelligence ●○○○○
Astuce ●○○○○

CAPACITES

TALENTS

Vigilance ○○○○○
Athlétisme ○○○○○
Conscience ○○○○○
Bagarre ○○○○○
Empathie ○○○○○
Expression ○○○○○
Intimidation ○○○○○
Intrigue ○○○○○
Intuition ○○○○○
Commandement ○○○○○
Connaissance de la rue ○○○○○
Subterfuge ○○○○○

COMPÉTENCES

Animaux ○○○○○
Artisanat ○○○○○
Conduite ○○○○○
Étiquette ○○○○○
Armes à feu ○○○○○
Méditation ○○○○○
Mêlée ○○○○○
Représentation ○○○○○
Sécurité ○○○○○
Furtivité ○○○○○
Survie ○○○○○
Technologie ○○○○○

CONNAISSANCES

Érudition ○○○○○
Bureaucratie ○○○○○
Énigmes ○○○○○
Finances ○○○○○
Informatique ○○○○○
Investigation ○○○○○
Loi ○○○○○
Linguistique ○○○○○
Médecine ○○○○○
Occultisme ○○○○○
Politique ○○○○○
Sciences ○○○○○

AVANTAGES

HISTORIQUES

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

HORREURS

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

SOUILLURES

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

CAPACITÉS DE BASE

Yeux-Morts (Chap. 2, p. 82)
Détection du Groupe de Nature (Chap. 3, p. 152)
Intangible et Invisible (Chap. 2, p. 82)
Manifestation (Chap. 2, p. 83)
Le Chagrin aime la Compagnie (Chap. 3, p. 152)
Sentir la Ligne de Vie (Chap. 3, p. 153)
Rompre l'Attache (Chap. 3, p. 154)
Rapine (Chap. 3, p. 155)

VITALITÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

VOLONTÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

RANCEUR

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SANTÉ

Contusion ☐
Blessure légère -1 ☐
Blessure moyenne -1 ☐
Blessure grave -2 ☐
Handicap -2 ☐
Infirmité -5 ☐
Incapacité ☐

EXPÉRIENCE

ORPHEUS

ATOUTS ET HANDICAPS

ATOUT	TYPE	Coût	HANDICAP	TYPE	Coût
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

AUTRES CARACTERISTIQUES

_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0

EXPERIENCE

DERANGEMENTS

Total gagné :	_____	_____
Total dépensé :	_____	_____
Dépensé pour :	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBAT

Arme	Dgts	Prt.	Cad.	Chg.	Dis.	Manoeuvre	Traits	Préc.	Diff.	Dgts
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Balayage	Dex + Bag/Mêlée	Nm.	+1	For(MâT)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Blocage	Dex + Bagarre	Sp.	Nm.	(R)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Coup de Pied	Dex + Bagarre	Nm.	+1	For+1
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Coup de Poing	Dex + Bagarre	Nm.	Nm.	For
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Désarmer	Dex + Bag/Mêlée	Nm.	+1	Sp.
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Esquiver	Dex + Athlétisme	Sp.	Nm.	(R)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Frapper av. Arme	Dex + Mêlée	Nm.	Nm.	Arje
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Griffure	Dex + Bagarre	Nm.	Nm.	For
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Morsure	Dex + Bagarre	Nm.	Nm.	For
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Parade	Dex + Mêlée	Sp.	Nm.	(R)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Placage	For + Bagarre	Nm.	+1	For+1(MâT)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Prise	For + Bagarre	Nm.	Nm.	For(C)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Deux Armes	Dex + Arme à Feu	Sp.	+1	Arme
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Dispersion	Dex + Arme à Feu	+10	+2	Arme
Armure _____	Niv. _____	Pén. _____	_____	_____	_____	Tir Automatique	Dex + Arme à Feu	+10	+2	Arme
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Tir Semi-Auto.	Dex + Arme à Feu	+2	+1	Arme
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Tirs Multiples	Dex + Arme à Feu	Sp.	Nm.	Arme

ORPHEUS

HISTORIQUES DEVELOPPES

ALLIÉS

ARSENAL

ARTEFACT

CONTACTS

INFLUENCE

MÉMORIAL

MENTOR

PATRON

ENTRAÎNEUR PERSONNEL

STATUT

POSSESSIONS

MATÉRIEL (PORTÉ)

ÉQUIPEMENT (POSSÉDÉ)

AUTRES POSSESSIONS
