

	42	1 1					
Nom:		Joueur :		Tourment:			
Nature :		Attitude:		Rôle :			
Chronique:		Ombre:		Athanor:			
<b>4</b>							
		AIIHI	BUTS				
Physiq	UB	Socia	A.J.	Mental			
Force	ullet 0 0 0 0	Charisme	$\bullet$ 0 0 0 0	Perception	• 0 0	000	
Dextérité	$\bullet$ 0 0 0 0	Manipulation	•0000	Intelligence	• 0 0	000	
Vigueur	• 0 0 0 0	Apparence	• 0 0 0 0	Astuce	• 0 0	000	
		CAPAC	ITES				
Talen'	TIC C	Compéte		Connaissai	ያቁካነ		
Vigilance	00000	Animaux	00000	Érudition	000	000	
Athlétisme	00000	Artisanat	00000	Bureaucratie	000		
Conscience	00000	Conduite	00000	Énigmes	000		
Bagarre	00000	Étiquette	00000	Finances	000	000	
Empathie	00000	Armes à feu	00000	Informatique	000	000	
Expression	00000	Méditation	00000	Investigation	000	000	
Intimidation	00000	Mêlée	00000	Loi	000	000	
Intrigue	00000	Représentation	00000	Linguistique	000		
Intuition	00000	Sécurité	00000	Médecine	000		
Commandement	00000	Furtivité	00000	Occultisme	000		
Connaissance de la 1		Survie	00000	Politique	000		
Subterfuge	00000	Technologie	00000	Sciences	000	000	
		AVANT	AGES				
Historiques		Horreurs		Souillures			
00000			00000	00000			
	00000		00000		000	000	
00000			00000 00000			000	
00000		00000 0000				000	
00000			00000	00000			
Capacités i	E BASE	Vitali	ité	Santé			
Yeux-Morts (Chap. 2, p. 8		000000	0 0 0 0	Contusion			
Détection du Groupe de (Chap. 3, p. 152)	Nature			Blessure légère	-1		
(Chap. 3, p. 152) Intangible et Invisible (Chap. 2, p. 82)				Blessure moyenne	-1		
Manifestation (Chap. 2, p. 83)		$V_{O}$ LON	TÉ	Blessure grave	-2		
Le Chagrin aime la Compagnie (Chap. 3, p. 152)		000000	0000	Handicap	-2		
(Chap. 3, p. 152) Sentir la Ligne de Vie (Chap. 3, p. 153)				Infirmité	-5		
Rompre l'Attache (Chap. Rapine (Chap. 3, p. 155)	3, p. 154)		_ <b></b>	Incapacité			
карите (Спар. 3, р. 133)		Ranco	CUR	Expérie	1CE		
		0 0 0 0 0					

http://www.hexagonal.net/mdt/orpheu



ATOUT	A TYP	rol B	J T :	S (OÛT		HANDIGAP		TYPE		<b>C</b> 0	OÛT
		RES		CAF	RAC	CTERI		QL	JE S		00000
	0	0000				0000	0 0			С	0000
		0000				0000					0000
		<u>0 0 0 0</u>				0000					0000
Cotal gagné Cotal dépen Dépensé pou	ısé :		N C			DEF					
Cotal déper	ısé :										
lotal dépen Dépensé pou	186 : 1r :	Prt.				SAT  Manoeuvre  Balayage	Traits Dex + Bag	s z/Mêlée	Préc. Nm.	Diff.	<b>Dgts</b> For(MàT
lotal dépen Dépensé pou	186 : 1r :			C		E A T  Manoeuvre  Balayage Blocage Coup de Pied Coup de Poing Désarmer Esquiver Frapper av. Arme Griffure Morsure Parade Placage Prise	Traits Dex + Bag Dex + Bag Dex + Bag Dex + Bag Dex + Atl Dex + Mê Dex + Bag Dex + Bag Dex + Bag For + Bag For + Bag	z/Mêlée garre garre garre g/Mêlée alétisme lée garre garre lée arre arre	Préc. Nm. Sp. Nm. Nm. Sp. Nm. Nm. Sp. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm.	Diff. +1 Nm. +1 Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm.	Dgts For(MàT (R) For+1 For Sp. (R) Arje For (R) For+1(M) For(C)
otal déper	186 : 1r :		Cad.	C	Dis.	Manoeuvre Balayage Blocage Coup de Pied Coup de Poing Désarmer Esquiver Frapper av. Arme Griffure Morsure Parade Placage	Traits Dex + Bag Dex + Bag Dex + Bag Dex + Bag Dex + Atl Dex + Mê Dex + Bag Dex + Bag Dex + Bag Dex + Bag The Bag Dex + Bag The Bag Th	g/Mêlée garre garre garre g/Mêlée alétisme lée garre garre lée arre arre arre	Préc. Nm. Sp. Nm. Nm. Sp. Nm. Nm. Sp. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm.	Diff. +1 Nm. +1 Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm. Nm.	Dgts For(MàT (R) For+1 For Sp. (R) Ar¡e For For (R) For+1(M

+1

Arme

Arme

+2

Sp.

Dex + Arme à Feu

Dex + Arme à Feu

Tir Semi-Auto.

Tirs Multiples



## HISTORIQUES DEVELOPPES

Alliés	Arsenal
ARTEFACT	Contacts
Influence	Mémorial
Mentor	Patron
Entraîneur personnel	Statut
POSSE!	SSIONS ÉQUIPEMENT (Possédé)
Autres I	Possessions



## DESCRIPTION

ÉTAT CIVIL	APPARENCE
Âge :	
Date de Naissance:	
RIP:	
Cheveux:	
Youx:	
Race:	
Nationalité:	
Taille:	
Poids:	
Sexe:	
NO	TCC
NU	TES

## ILLUSTRATIONS

SYMBOLE DE L'ATHANOR

Dessin du Personnage