

Nom :	Zelhana		Caractéristiques du personnage :			
Peuple :	Mutant		FOR	8	DEX	11
Sexe :	Feminin		CON	9	APP	13
Divinité :			TAI	10	INT	14
Age :	22				POU	15
Bonus aux dégâts :	Aucun		Points de Vie :		/	10
			Points d'Énergie :		/	15
			Points de Santé Mentale :		/	38

Connaissance (INT)		Perception (INT, POU)		Agilité (DEX, FOR, TAI)		Calculs Bases	
Art de la guerre	10	Chercher	35	Acrobaties	35	CON %	10
Artisanat	10	Écouter	10	Équitation	15	PER %	10
Astronomie	10	Lecture sur les lèvres	35	Escalade	15	COM %	5
Archéologie	20	Intuition magique	35	Fuite	15	AGI %	5
Bibliothèque	10	Pister	10	Sauter	35	MAN %	10
Connaissance (nature)	20	Sentir	10	Vol à la tire	15	SOC %	10
Connaissance (magie)	10	Sixième sens	35			EFF %	10
Comptabilité	10	Vigilance	10	Manipulation (INT, DEX)		Points à répartir	
Cryptographie	10			Conduire/Piloter	10	Reste	0
Dressage	10	Combat (DEX, FOR)		Déguisement	20	Infos points	
Droit, Admin. et Usages	10	Bagarre	5	Discrétion	10	Pts Esqu.	22
Histoire et Géographie	10	Lutte	5	Esquiver (DEX x2)	22	Pts Lang.	70
Informatique	10	Parade	5	Sabotage	10	Pts Divin	0
Ingénierie	10	Bouclier	5	Serrurerie	10	Pts Peuple	95
Langue natale (INT x5)	70	Fouet (arme spéciale)	5	Survie	10		
Langue étrangère ()	10	Armes de mêlée	5	Sociales (INT, APP)		Pts Con.	220
Médecine	10	Armes d'hast	5	Comédie	10	Pts Per.	80
Méditation	10	Armes de tir	5	Connaissance de la rue	35	Pts Com.	45
Occultisme	10	Armes de lancer	5	Empathie	10	Pts Agi.	30
Potions et herbes	10			Intimidation	20	Pts Man.	60
Psychanalyse	10			Leadership	10	Pts Soc.	80
Psychologie	10			Persuasion	35		
Secourisme	10			Savoir-vivre	10	Total	702
				Séduction	10		

Nom de l'effet	Rang	Points (INT)	Traits	Description
Attaque plasmique	B	75	1 fois par jour (rechargement solaire)	Produit un éclair plasmique qui a une chance de 60% de désintégrer la partie organique touchée, et 40% pour une partie non-organique. L'attaque inflige une brûlure et 2D6 points de dégâts (minimum). Coût en Spirit : 5.
Génération de portails	B	50	A vue	Crée un portail A à l'endroit visé, qui peut aspirer une masse de 100kg, dans une zone spatio-temporelle. Et crée un portail B à l'endroit visé, qui fait ressortir ce qu'il y a dans la zone le tour suivant. Coût en Spirit : 1.