CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

ATTRIBUTS

	NAT.	BONUS	AUG.
CONSTITUTION			0D
AGILITÉ			0D
RÉACTION			0D
FORCE			0D
VOLONTÉ			0D
LOGIQUE			0D
INTUITION			0D
CHARISME			0D
MAGIE / RÉSONANCE			0D
ESSENCE			0,00
ATOUT			0D

A

INITIATIVES

TYPE	NAT.	AUG.	DÉS	MAJ	MIN
Physique		0	D	1	3
Matricielle (Coldsim)		0	D	1	1
Matricielle (Hotsim)		0	D	1	1
Astrale		0	D	1	1

DÉFENSES & RÉSISTANCES

TYPE	ATTRIBUTS	BONUS	DÉS
Score défensif	CON +		
(C)ombat	CON + Armure	+	=
(I)nfiltration	CON + Armure	+	=
(S)ocial	CON + Armure	+	=
(P)erso	CON + Armure	+	=
Défense	RÉA + INT +		=
Bloquer	RÉA + INT + Combat rapproché +		=
Esquiver	RÉA + INT + Athlétisme +		=
Éviter	RÉA + Athlétisme +		=
Dégâts	CON +		=
Sort de Combat direct	VOL + INT +		=
Sort de Combat indirect	RÉA + VOL +		=
Sort de Détection	CON + VOL +		=

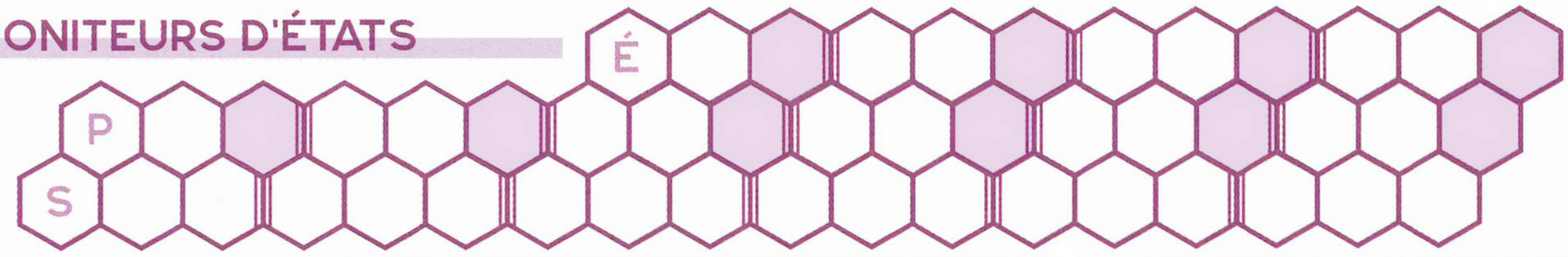
DÉPLACEMENT

TYPE		MOD.	MAX
Se déplacer | Sprinter	10m | 15 + 1m / succès		
Saut en longueur [sans élan]	AGI + 50[25]cm / succès		
Saut en hauteur [sans élan]	(Taille÷2) + 20[10]cm / succès		
Détente verticale [sans élan]	30[15]cm, +10 / succès		

DÉRIVÉS

TYPE	ATTRIBUTS	DÉS
Jauger les intentions	VOL + INT	0D
Mémoire	LOG + INT	0D
Sang-froid	VOL + CHA	0D
Soulever / Transporter	CON + VOL	0D
Soulever	(FOR × 20)kg + 20/succès	
Épaulé-jeté	(FOR × 5)kg + 10/succès	

TRAITS

NOM	+	-	KARMA
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			
	◉	○	
Effets :			

MONITEURS D'ÉTATS