



Nom : _____

Pronoms : _____

Carrière : _____

Rang : _____

Résilience ☐ ➤ J'ignore tout dégât (une fois)
➤ Je fixe le résultat d'un jet

Fortune ☐ ☐ ➤ J'ignore un effet critique (pour un tour)
➤ Je relance un jet

Mon *Dæmon*
est

État

BLESSURES CRITIQUES

MUTATIONS

BLESSURES CORRUPTION

Caractéristiques

Capacité de Combat	30	Agilité	30
Capacité de Tir	30	Dextérité	30
Force	30	Intelligence	30
Endurance	30	Force Mentale	30
Initiative	30	Sociabilité	30

Compétences

COMPETENCE	VALEUR	COMPETENCE	VALEUR	COMPETENCE	VALEUR
Art	30	Divertissement	30	Pari	30
Athlétisme	30	Emprise sur les animaux	30	Perception	30
Calme	30	Escalade	30	Ragot	30
Charme	30	Esquive	30	Ramer	30
Chevaucher	30	Intimidation	30	Résistance	30
Commandement	30	Intuition	30	Résistance à l'alcool	30
Conduite d'attelage	30	Marchandage	30	Subornation	30
Discrétion	30	Navigation	30	Survie	30

Talents

NOM	EFFET
Baratiner	Effet OP et en deux lignes !
Talent 2	Effet quelconque
Talent 3	Effet quelconque
Talent 4	Effet quelconque

Attaques

ACTION	VALEUR TOUCHER	VALEUR DEGATS	SPECIAL
Epée longue	78	7 (+ DR)	
Squig de compagnie	d100	4d10	Animosité, Chomp !

Les Tests de Compétence

➤ Je jette deux dés à 10 faces (d10), un pour les dizaines et un pour les unités

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 40 & 7 \\ \hline \end{array} = 47$$

➤ Si le résultat du Jet est inférieur à la valeur de la Compétence testée, le Test est réussi ; sinon, il est raté.

Calcul du Degré de Réussite (DR) d'un Test

➤ Je prends le chiffre des dizaines de la Compétence testée et j'y soustrais le chiffre des dizaines du résultat du Jet.

Valeur Compétence	Résultat du Jet
52	47
5	4
-	= 1 DR

Le Degré de Réussite est positif pour une action réussie, négatif sinon.

Notes