

Adresse	/	Initiative	○
Agilité	/	○	○
Rapidité	/	○	○
Courage	/	Aplomb	○
Elocution	/	○	○
Morale	/	○	○
Endurance	/	Santé	○
Force	/	○	○
Mémoire	/	Lucidité	○
Perception	/	○	○
Beauté	/	○	○

Crasse
○
○
○
○
○

Nom : _____

Surnom : _____

Race : _____

Métier : _____

Age : _____

Origine sociale : _____

Trais avantageux : _____

Tras désavantageux : _____

Description : _____

Métier de Voleur	Valeur	Caractéristique	Expert	Privilégié	Blessures	
Camouflage	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	Initiative - Prendre l'avantage : celui qui a le plus de cercle prend l'initiative - Reaction : changer d'attitude lors d'une passe d'arme - Reflexe défensif : un cercle par adversaire pour évité d'être pris au depourvu lors d'une embuscade - Zero : 2 pts de malus au action physique pour l'affrontement
Crochetage	_____	Adresse	○	○	S -2	
Discrétion	_____	Agilité	○	○	F -1 / S -2	
Dissimulation	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	
Escamotage	_____	Rapidité	○	○	F -1 / S -2	
Filature	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	
Repérage	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	
Relations humaines						Aplomb - Précision : si passe d'arme égale le plus grand nombre de cercle remporte avec qualité de 1 - Intimidation : relancer le des ou augmenter la qualité de 1 lors d'intimidation - Effroi : garder contenance face au danger - Zero : impossible d'utiliser des technique
Baratin	_____	Elocution	○	○	-	
Comédie	_____	Elocution	○	○	-	
Déguisement	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	
Discours	_____	Mémoire	○	○	-	
Etiquette	_____	Elocution	○	○	-	
Intimidation	_____	Courage	○	○	S -2	
Jeu	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	
Marchandage	_____	Elocution	○	○	-	
Séduction	_____	Beauté	○	○	S -2	
Prouesses physique						Santé - Mordant : ignorer les malus d'une blessure pendant une passe d'arme - Endurance : depece automatique d'un cercle toute les dix passes - Dernier Souffle : rester consient jusqu'a la prochaine blessure dès le stade critique - Zero : attitudes defensive et mouvement, si etat critique ou K.O., evanouissement
Acrobatie	_____	Agilité	○	○	F -1 / S -2	
Contorsion	_____	Agilité	○	○	F -1 / S -2	
Course	_____	Endurance	○	○	F -1 / S -2	
Escalade	_____	Agilité	○	○	F -1 / S -2	
Nage	_____	Endurance	○	○	F -1 / S -2	
Combat						Lucidité - Vista : annule un malus le temps d'une passe d'arme(pas blessure) - Imprévisibilité : donne un malus a l'adversaire - Jugeote : relancer le des ou augmenter la qualité de 1 lors de bluff - Zero : impossible d'utiliser des technique
Armes de contact (arme à 2 mains)	_____	Force	○	○	F -1 / S -2	
Armes de contact (arme d'hast)	_____	Force	○	○	F -1 / S -2	
Armes de contact (bouclier)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de contact (épée)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de contact (fléau)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de contact (hache & masse)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de contact (poignard)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de jet (dague)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de jet (fléchette)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de jet (hachette)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armes de jet (javelot)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Armure	_____	Force	○	○	F -1 / S -2	
Esquive	_____	Rapidité	○	○	F -1 / S -2	
Projectile (arbalète)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Projectile (arc)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Projectile (fronde)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Projectile (lance-pierre)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Projectile (sarbacane)	_____	Adresse	○	○	S -2	
Pugilat	_____	Force	○	○	F -1 / S -2	
Recherches & développement						Crasse - Il n'y a de chance que pour la racaille : modifier une description - La vermine s'insinue partout : faire intervenir une personne a un moment propice - Envers et contre tout : augmenter la qualité d'un jet de 1 meme pour une blessure - Zero : ya plus qu'à attendre le retour de manivelle
Bricolage	_____	Adresse	○	○	S -2	
Chimie	_____	Mémoire	○	○	-	
Connaissance (commerce)	_____	Mémoire	○	○	-	
Connaissance (politique)	_____	Mémoire	○	○	-	
Connaissance (loi)	_____	Mémoire	○	○	-	
Dressage	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	
Evaluation	_____	Perception	○	○	F -1 / S -2	
Falsification	_____	Adresse	○	○	S -2	
Premiers secours	_____	Mémoire	○	○	-	

