



IDENTITE

MANOEUVRES

Nom :
 Espèce : Age :
 Taille : Poids :

MAINS NUES

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Coup simple	1	+0	+0	0	/

BRAS ARME

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Attaque simple	1	+0	+0	0	/

DISTANCE

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Tir standard	1	+1	+0	0	/

DEFENSE

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Esquive simple	1	/	+0	0	/
Parade simple	1	/	+0	0	/

MOUVEMENT

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Chg position	2	/	/	/	/

POINTS D'ACTION

POINTS D'ACTION

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20

- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40

CARACTERISTIQUES

DIMENSION **SENS** **REACTION**
MUSCLES **PEAU**
CARCASSE **STYLE**
ARTICULATIONS **SACRIFICE**
CRANE **MORBUS CHAOS**

INFLUENCES

Planitia Chasma Rouille Renommée

COMPETENCES

- O - Confrontation - O**
 - Manier une arme tranchante
 - Manier une arme tranchante lourde
 - Manier une arme d'écrasement
 - Manier une arme d'empalement
 - Lancer une arme de jet
 - Utiliser une arme de tir
 - Utiliser une arme à poudre
 - Manipuler une arme de siège
 - Manier un bouclier
 - Manier une arme mécanique
 - Cogner
- O - Physique - O**
 - Esquiver
 - Courir
 - Sauter un obstacle
 - Grimper
 - Soulever
 - Résister aux toxiques
- O - Environnement - O**
 - Trouver de la nourriture
 - Pister une proie
 - Se dissimuler
 - Repérer son chemin
 - Trouver un refuge
 - Trouver de l'eau
 - Fouiller
 - Se déplacer avec une monture
 - Se mouvoir en silence
 - Localiser une menace
 - Piller
- O - Technique - O**
 - Piloter un Tripode
 - Piloter une locomotive
 - Piloter un engin volant
 - Travailler les métaux
 - Travailler le bois et les os
 - Travailler la céramique
 - Travailler la pierre
- O - Savoirs - O**
 - Travailler le cuir
 - Travailler le sol
 - Travailler les fluides
 - Fabriquer des onguents
 - Préparer des aliments
 - Forer et sonder
 - Réparer
 - Démolir
 - Crocheter un mécanisme
 - Cultiver les Lothos
- O - Savoirs - O**
 - Bâtir
 - Technoprescience
 - Culture native
 - Culture étrangère
 - Tracer une carte
 - Créer une oeuvre artistique
 - Mettre au point un stratagème
 - Créer ou décrypter un code
 - Connaître Nirgal
 - Soigner
 - Cultes
 - Manipuler les organismes
 - Dresser
- O - Interactions - O**
 - Faire pâlir un adversaire
 - Se faire respecter
 - Négocier un troc
 - Commander des hommes
 - Arrêter un conflit
 - Diriger une colonie
 - Humilier
 - Torturer
 - Envoûter
 - Mentir
 - Tricher
- O - Réalité - O**
 - Précokinésie
 - Lumbo

JAUGES

	SANTE	PANIQUE	ENCRE
Palier 1	<div style="width: 20%;"></div>	<div style="width: 20%;"></div>	<div style="width: 20%;"></div>
Palier 2	<div style="width: 40%;"></div>	<div style="width: 40%;"></div>	<div style="width: 40%;"></div>
Palier 3	<div style="width: 60%;"></div>	<div style="width: 60%;"></div>	<div style="width: 60%;"></div>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Pts de Blessures	Pts de Panique	Pts d'Encre

POOLS

PREMONITION	BUILD'UP	VECU
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>