

6 VOYAGES

EN EXTREME -ORIENT



Nom :

.....

Points de
personnage :

..... PP

Points
de destin :

..... PD

Ressources :

.....

Dégâts naturels :

.....

Équipement :

.....

.....

.....

.....

.....

Attributs & compétences

AGILITÉ <input type="checkbox"/>	PERCEPTION (*) <input type="checkbox"/>
Acrobatie	Bricolage
Armes de contact	Camouflage
Contorsion	Connaissance de la rue
Discrétion	Débrouillardise
Équitation	Déguisement
Escalade	Enquête
Esquive	Jeux
Lutte	Pister
Saut	Pratiques artistiques
CHARISME <input type="checkbox"/>	Rechercher
Bluff	Survie
Charme	SAVOIR <input type="checkbox"/>
Commander	Commerce
Dressage	Connaissances académiques
Éloquence	Cultures
Intimidation	Langages
Volonté	Lire et écrire
COORDINATION <input type="checkbox"/>	Mécanismes
Armes à distance	Médecine
Artisanat	Navigation
Chariots	Pièges
Crochetage	VIGUEUR <input type="checkbox"/>
Lancer	Course
Prestidigitation	Nage
	Puissance
	Résistance
<hr/>	
MAGIE <input type="checkbox"/>	Conjuration
Altération	Divination

(*) : réaliser un jet de dé pour déterminer l'initiative.

État de santé :

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Blessé superficiellement (-1D) | <input type="checkbox"/> Incapacité (-2D) |
| <input type="checkbox"/> Blessé (-1D) | <input type="checkbox"/> En danger de mort (-3D) |
| <input type="checkbox"/> Gravement blessé (-2D) | <input type="checkbox"/> Mort |

Dégâts - Résistance =

1 à 3

4 à 8

9 à 12

13 à 15

16 ou plus

Conséquences

+ 1 blessure

+ 2 blessures

+ 3 blessures

+ 4 blessures

Mort immédiate