Nom & age :

Archétype de PNJ :

Éveil :

Destin Occulte

Capacités spéciales

Archétype — mdp:

Eveil — mdp:

Folie — mdp:

Santé

5 / 4 / 3 / 2 / 1

dégat=stress

9 PHYSIQUE x2 x/6		INTELLECTUEL		SOCIAL		SPIRITUEL	
Agilité		Érudition		Expression		Volonté	
Combat		Artisanat		Empathie		Intuition	
Visée		Médecine		Rhétorique		Occultisme	
Discrétion		Savoir		Mise-en-scène		Introspection	
Survie		Perception		Négoce		Résonance	

Stress allostatique

crit | +1 | | | 0 | | | | -1 | | | | | -2 | | | | | MT

Total

Équipement et altérations

Intitulé	Létal	Modif

Ancrage

Agence personnelle — Empathie — Sens de la réalité — Intégrité corporelle — Mémoire biographique

Automatisme — Solipsisme — Rupture — Distortion — Amnésie

Compulsion — Cécité émotionnelle — Confusion Mystique — Anesthésie — Confusion identitaire

Hésitation — Distance — Suspicion — Dépersonnalisation physique — Oubli

- Succès 5 et 6
- Sort échoué = MT
- Difficulté de 1 à 5
- Narration partagée
- 1 complexe = 2 simples
- Ancrage perdu = +1 virtuel attribut
- Attribut à 6 = éveil
- Critique: succès 666 échec rien et 1

Pools de combat

Arme: Attibut + Compétence + Modif' — Létal: — CONTACT

Arme: Attibut + Compétence + Modif' — Létal: — (DISTANCE)

Initiative et protection: Attibut + Compétence + Modif' — :Létal

Notes

Psychomagie 9

Parangons

Orphelin | Magicien | Rebelle | Explorateur | Bouffon | Soignant | Innocent | Sage | Amoureux | Créateur | Héros | Souverain

Échec = MT

Il y a une dissonance, tout n'a pas encore été révélé.