

CHANGELING

LES ÉGARÉS

NOM:
 JOUEUR:
 CHRONIQUE:

CONCEPT:
 VERTUE:
 VICE:

ASPECT:
 KITH:
 COUR:

Attributs

PUISSANCE	Intelligence ●○○○○	Force ●○○○○	Présence ●○○○○
FINESSE	Astuce ●○○○○	Dextérité ●○○○○	Manipulation ●○○○○
RÉSISTANCE	Résolution ●○○○○	Vigueur ●○○○○	Calme ●○○○○

Talents

MENTAL
 (-3 si Incompétent)

Artisanats	○○○○○
Érudition	○○○○○
Informatique	○○○○○
Investigation	○○○○○
Médecine	○○○○○
Occulte	○○○○○
Politique	○○○○○
Science	○○○○○

PHYSIQUE
 (-1 si Incompétent)

Armes à Feu	○○○○○
Armes Blanches	○○○○○
Athlétisme	○○○○○
Bagarre	○○○○○
Conduite	○○○○○
Furtivité	○○○○○
Larcin	○○○○○
Survie	○○○○○

SOCIAL
 (-1 si Incompétent)

Animaux	○○○○○
Conn. de la Rue	○○○○○
Empathie	○○○○○
Expression	○○○○○
Intimidation	○○○○○
Persuasion	○○○○○
Relationnel	○○○○○
Subterfuge	○○○○○

Autres Traits

ATOUTS

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

HANDICAPS

CONTRATS

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

PROMESSES

Santé

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□

Volonté

○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Glamour

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Nature

●○○○○○○○○○○

Clarté

10	○
9	○
8	○
7	○
6	○
5	○
4	○
3	○
2	○
1	○

Bénédictio d'Aspect: _____

Malédiction d'Aspect: _____

Taille: _____

Défense: _____

Initiative: _____

Vitesse: _____

Armure: _____

Expérience: _____

Attributs: 5/4/3 • Talents: 11/7/4 (+3 Spécialités) • Aspect: Choisir 1 Spécialité bonus en Athlétisme, Bagarre ou Furtivité; noter Bénédiction et Malédiction • Contrats: 5 points • Atouts: 7 points (Acheter le cinquième point d'un Attribut, Talent, Contrat ou Atout coûte double) • Santé: Vigueur + Taille • Volonté: Résolution + Calme • Taille: 5 pour un adulte de taille humaine • Défense: Score le plus faible entre Dextérité et Astuce • Initiative: Dextérité + Calme • Vitesse: Force + Dextérité + 5 • Clarté commence à 7 • Etrange commence à 1 • Glamour commence à la moitié du maximum (déterminé par Etrange)