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 personelle — Empathie — Sens de la réalité — Intégrité corporelle — Mémoire biographique

Automatisme — Compulsion — Hésitation — Distance — Cécité émotionnelle — Solipsisme — Suspicion — Confusion Mystique — Rupture — Distortion — Anesthésie — Dénealisation physique — Oubli — Confusion Identitaire — Amnésie

- 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

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

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.