

**NOM**

---

**IDENTITÉ SECRÈTE**

---

**ORIGINE**

---

**ATTRIBUTS**

Vaillance	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Coordination	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Force	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intellect	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Éveil	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Volonté	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**SPÉCIALITÉS**

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**ASPECTS**

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

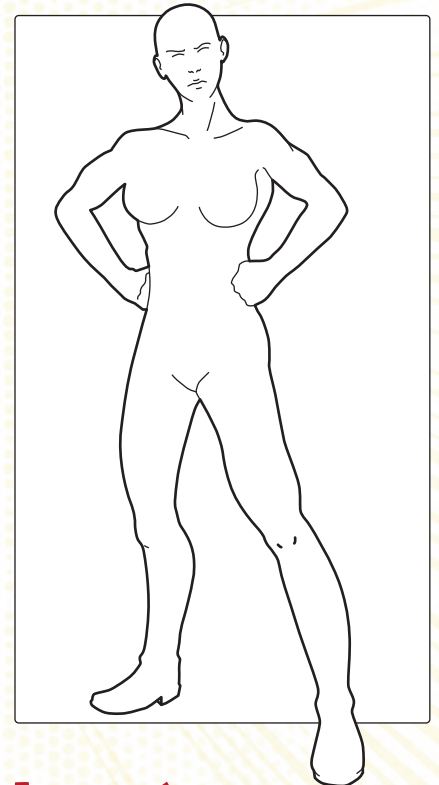
---

**ENDURANCE**

**POUVOIRS**

Extra et limitations

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>



**TÉNACITÉ**

Niveau

Points

Activer un aspect pour gagner un **Avantage** :

**Effort soutenu** : +2 pour un test

**Retcon** : changer un détail de l'histoire

**Perspicacité** : indice, conseil du meneur

**Prouesse**

**Pousser une capacité** : attribut ou pouvoir +1 pour une planche

**Récupération** : gain d'endurance (égal à Force ou Volonté) ou fin d'un effet persistant

**Éviter une complication**

**Effort tenace** : faire une nouvelle tentative même lorsque c'est impossible

**TABLE DE RÉSULTATS**

---

**-5 ou moins** : Échec massif

**-4 et -3** : Échec majeur

**-2 et -1** : Échec modéré

**0** : Succès marginal

**1 et 2** : Succès modéré

**3 et 4** : Succès majeur

**5 ou plus** : Succès massif