

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

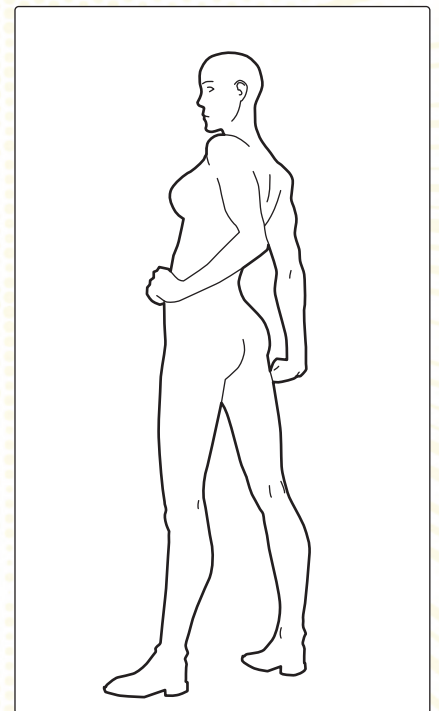
ASPECTS

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