Orpheus

Nom : **Joueur :** **Tourment :**
Nature : **Attitude :** **Rôle :**
Chronique : **Ombre :** **Athanor :**

Attributs

Physique

Force	● ○ ○ ○ ○
Dextérité	● ○ ○ ○ ○
Vigueur	● ○ ○ ○ ○

Social

Charisme	● ○ ○ ○ ○
Manipulation	● ○ ○ ○ ○
Apparence	● ○ ○ ○ ○

Mental

Perception	● ○ ○ ○ ○
Intelligence	● ○ ○ ○ ○
Astuce	● ○ ○ ○ ○

Capacités

Talents

Vigilance	○ ○ ○ ○ ○
Athlétisme	○ ○ ○ ○ ○
Conscience	○ ○ ○ ○ ○
Bagarre	○ ○ ○ ○ ○
Empathie	○ ○ ○ ○ ○
Expression	○ ○ ○ ○ ○
Intimidation	○ ○ ○ ○ ○
Intrigue	○ ○ ○ ○ ○
Intuition	○ ○ ○ ○ ○
Commandement	○ ○ ○ ○ ○
Connaissance de la rue	○ ○ ○ ○ ○
Subterfuge	○ ○ ○ ○ ○

Compétences

Animaux	○ ○ ○ ○ ○
Artisanat	○ ○ ○ ○ ○
Conduite	○ ○ ○ ○ ○
Étiquette	○ ○ ○ ○ ○
Armes à feu	○ ○ ○ ○ ○
Méditation	○ ○ ○ ○ ○
Mêlée	○ ○ ○ ○ ○
Représentation	○ ○ ○ ○ ○
Sécurité	○ ○ ○ ○ ○
Furtivité	○ ○ ○ ○ ○
Survie	○ ○ ○ ○ ○
Technologie	○ ○ ○ ○ ○

Connaissances

Érudition	○ ○ ○ ○ ○
Bureaucratie	○ ○ ○ ○ ○
Énigmes	○ ○ ○ ○ ○
Finances	○ ○ ○ ○ ○
Informatique	○ ○ ○ ○ ○
Investigation	○ ○ ○ ○ ○
Loi	○ ○ ○ ○ ○
Linguistique	○ ○ ○ ○ ○
Médecine	○ ○ ○ ○ ○
Occultisme	○ ○ ○ ○ ○
Politique	○ ○ ○ ○ ○
Sciences	○ ○ ○ ○ ○

Avantages

Historiques

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

Horreurs

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

Souillures

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

Capacités de base

Yeux-Morts (Chap. 2, p. 82)
Détection du Groupe de Nature (Chap. 3, p. 152)
Intangible et Invisible (Chap. 2, p. 82)
Manifestation (Chap. 2, p. 83)
Le Chagrin aime la Compagnie (Chap. 3, p. 152)
Sentir la Ligne de Vie (Chap. 3, p. 153)
Rompre l'Attache (Chap. 3, p. 154)
Rapine (Chap. 3, p. 155)

Vitalité

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Volonté

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Rancœur

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Santé

Contusion		□
Blessure légère	-1	□
Blessure moyenne	-1	□
Blessure grave	-2	□
Handicap	-2	□
Infirmité	-5	□
Incapacité		□

Expérience

http://www.hexagonal.net/mdt/orpheus