MINI YEAR ZERO

FICHE DE PERSONNAGE

NOM :

ARCHÉTYPE :

DESCRIPTION :

NOTES :

VIGUEUR

	Niveau	Dés
Force		
Endurance		
Combat Rapproché		

ESPRIT

	Niveau	Dés
Connaissances		
Perception		
Survie		

AGILITÉ

	Niveau	Dés
Mobilité		
Discrétion		
Combat à Distance		

EMPATHIE

	Niveau	Dés
Psychologie		
Persuasion		
Médecine		

DÉGÂTS

Malus aux jets de Vigueur et d'Agilité

☐ ☐ ☐ ☐ ☆ Brisé

STRESS

Malus aux jets d'Esprit et d'Empathie

☐ ☐ ☐ ☐ ☆ Brisé

TALENTS

Progressions ☐ ☐ ☐

ARMES

	Bonus	Dégâts	Portée

ARMURE

Protection

Les 3 armes ne comptent pas dans l'encombrement.

BLESSURES, TRAUMATISMES

ÉQUIPEMENT

Max (2 × Vigueur) :

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Dés d'une compétence = attribut + niveau · Équipement max = 2 × Vigueur · 5e Dégât ou Stress : Brisé · 3 Progressions = 1 talent