

DEAD LANDS

MENTAL

d10 PERCEPTION

Artillerie _____
 Art : _____
 Détecter (1) _____
 Pister _____
 Scruter _____

d10 CONNAISSANCES

Carrière _____
 Conn. Des territoires : _____
 Région d'origine (2) _____
 Explosifs _____
 Déguisement _____
 Langues : _____
 maternelle (2) _____
 Médecine _____
 Métier : _____
 Science : _____
 Universalis : _____

d10 CHARISME

Autorité _____
 Dressage _____
 Eloquence _____
 Intimider _____
 Persuasion _____
 Spectacle : _____

d10 ASTUCE

Bidouiller _____
 Bluff _____
 Conn. de la rue _____
 Dénicher _____
 Jeux _____
 Ridiculiser _____
 Survie : _____

d10 ÂME

Foi _____
 Tripes _____

PHYSIQUE

d10 DEXTÉRITÉ

Adresse _____
 Arc _____
 Crocheter _____
 Dérober _____
 Lancer : _____
 Passe-passe _____
 Recharge rapide _____
 Tirer : _____
 Tirer : _____

d10 AGILITÉ

Attelage _____
 Combat : _____
 Conduire _____
 Equitation _____
 Esquiver _____
 Furtivité (1) _____
 Grimper (1) _____
 Nager _____

d10 FORCE

d10 RAPIDITÉ

Dégainer _____

d10 VIGUEUR

A-TOUTS & HANDICAPS

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

PÉPITES

Blanches _____
 Rouges _____
 Bleues _____

TREMPE

PRIMES

Actuel

Total



ARGENT

\$ du nord

\$ du sud

EQUIPEMENT

RELIGUES

TON PIRE CAUCHEMAR