

# ORPHEUS

Nom : \_\_\_\_\_ Joueur : \_\_\_\_\_ Tourment : \_\_\_\_\_  
 Nature : \_\_\_\_\_ Attitude : \_\_\_\_\_ Rôle : \_\_\_\_\_  
 Chronique : \_\_\_\_\_ Ombre : \_\_\_\_\_ Athanor : \_\_\_\_\_

## ATTRIBUTS

PHYSIQUE		SOCIAL		MENTAL	
Force	● 0 0 0 0	Charisme	● 0 0 0 0	Perception	● 0 0 0 0
Dextérité	● 0 0 0 0	Manipulation	● 0 0 0 0	Intelligence	● 0 0 0 0
Vigueur	● 0 0 0 0	Apparence	● 0 0 0 0	Astuce	● 0 0 0 0

## CAPACITES

TALENTS		COMPÉTENCES		CONNAISSANCES	
Vigilance	0 0 0 0 0	Animaux	0 0 0 0 0	Érudition	0 0 0 0 0
Athlétisme	0 0 0 0 0	Artisanat	0 0 0 0 0	Bureaucratie	0 0 0 0 0
Conscience	0 0 0 0 0	Conduite	0 0 0 0 0	Énigmes	0 0 0 0 0
Bagarre	0 0 0 0 0	Étiquette	0 0 0 0 0	Finances	0 0 0 0 0
Empathie	0 0 0 0 0	Armes à feu	0 0 0 0 0	Informatique	0 0 0 0 0
Expression	0 0 0 0 0	Méditation	0 0 0 0 0	Investigation	0 0 0 0 0
Intimidation	0 0 0 0 0	Mêlée	0 0 0 0 0	Loi	0 0 0 0 0
Intrigue	0 0 0 0 0	Représentation	0 0 0 0 0	Linguistique	0 0 0 0 0
Intuition	0 0 0 0 0	Sécurité	0 0 0 0 0	Médecine	0 0 0 0 0
Commandement	0 0 0 0 0	Furtivité	0 0 0 0 0	Occultisme	0 0 0 0 0
Connaissance de la rue	0 0 0 0 0	Survie	0 0 0 0 0	Politique	0 0 0 0 0
Subterfuge	0 0 0 0 0	Technologie	0 0 0 0 0	Sciences	0 0 0 0 0

## AVANTAGES

HISTORIQUES		HORREURS		SOUILLURES	
	0 0 0 0 0				
	0 0 0 0 0				
	0 0 0 0 0				
	0 0 0 0 0				
	0 0 0 0 0				

### 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

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### VOLONTÉ

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### RANCEUR

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### SANTÉ

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

### EXPÉRIENCE

# ORPHEUS

## ATOUTS ET HANDICAPS

ATOUT	TYPE	Coût	HANDICAP	TYPE	Coût
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## AUTRES CARACTERISTIQUES

_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0	_____	0 0 0 0 0

## EXPERIENCE

## DERANGEMENTS

Total gagné :	_____	_____
Total dépensé :	_____	_____
Dépensé pour :	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## COMBAT

Arme	Dgts	Prt.	Cad.	Chg.	Dis.	Manoeuvre	Traits	Préc.	Diff.	Dgts
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Balayage	Dex + Bag/Mêlée	Nm.	+1	For(MâT)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Blocage	Dex + Bagarre	Sp.	Nm.	(R)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Coup de Pied	Dex + Bagarre	Nm.	+1	For+1
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Coup de Poing	Dex + Bagarre	Nm.	Nm.	For
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Désarmer	Dex + Bag/Mêlée	Nm.	+1	Sp.
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Esquiver	Dex + Athlétisme	Sp.	Nm.	(R)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Frapper av. Arme	Dex + Mêlée	Nm.	Nm.	Arje
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Griffure	Dex + Bagarre	Nm.	Nm.	For
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Morsure	Dex + Bagarre	Nm.	Nm.	For
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Parade	Dex + Mêlée	Sp.	Nm.	(R)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Placage	For + Bagarre	Nm.	+1	For+1(MâT)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Prise	For + Bagarre	Nm.	Nm.	For(C)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Deux Armes	Dex + Arme à Feu	Sp.	+1	Arme
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Dispersion	Dex + Arme à Feu	+10	+2	Arme
Armure _____	Niv. _____	Pén. _____	_____	_____	_____	Tir Automatique	Dex + Arme à Feu	+10	+2	Arme
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Tir Semi-Auto.	Dex + Arme à Feu	+2	+1	Arme
_____	_____	_____	_____	_____	_____	Tirs Multiples	Dex + Arme à Feu	Sp.	Nm.	Arme

# ORPHEUS

## HISTORIQUES DEVELOPPES

ALLIÉS

---

---

---

ARSENAL

---

---

---

ARTEFACT

---

---

---

CONTACTS

---

---

---

INFLUENCE

---

---

---

MÉMORIAL

---

---

---

MENTOR

---

---

---

PATRON

---

---

---

ENTRAÎNEUR PERSONNEL

---

---

---

STATUT

---

---

---

## POSSESSIONS

MATÉRIEL (PORTÉ)

---

---

---

---

ÉQUIPEMENT (POSSÉDÉ)

---

---

---

---

AUTRES POSSESSIONS

---

---

---

---

