NOM | JOUEUR

PEUPLE | SEXE | MÉTIER

ORIGINE | HÉRITAGE

WASTELAND
Les Terres Gâchées

BONNE AVENTURE — Base | Actuelle

ÉCLAT

EXPÉRIENCE

ATTRIBUTS

ADRESSE | PUISSANCE | CLAIRVOYANCE | PRÉSENCE | TREMPE

COMPÉTENCES

Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)
Armes à distance		ADR
Coercition		PRÉ
Commerce		CLA / PRÉ
Discrétion		ADR / TRE
Filouterie		ADR
Mêlée		PUI
Monte		CLA / TRE
Mouvements		ADR / PUI
Nage		ADR / PUI
Navigation		CLA
Perception		CLA
Persuasion		PRÉ
Soins		ADR / CLA
Survie		ADR / CLA

Compétence	Niveau	Caractéristique(s) associée(s)
Savoir [Hier]		CLA / PRÉ
Savoir [Malroyaume]		CLA / PRÉ
Savoir [Wasteland]		CLA / PRÉ
Savoir [.....]		ADR / CLA / PRÉ
Savoir [.....]		ADR / CLA / PRÉ
Savoir [.....]		ADR / CLA / PRÉ
Savoir [.....]		ADR / CLA / PRÉ

Prédilection	Compétence(s) associée(s)
.....	..... ☐
.....	..... ☐
.....	..... ☐
.....	..... ☐
.....	..... ☐
.....	..... ☐
.....	..... ☐

SANTÉ

NIVEAU DE BASE

DÉGÂTS NON LÉTAUX

- INCOMMODÉ (-2) ☐
- SONNÉ (-5) ☐
- AFFAIBLI (-5) ☐

PASSEZ AUX DÉGÂTS LÉTAUX

DÉGÂTS LÉTAUX

- BLESSÉ (-2) ☐
- GRAVEMENT BLESSÉ (-5) ☐
- INCONSCIENT ☐

SÉQUELLES

PSYCHÉ

NIVEAU DE BASE

- DÉSTABILISÉ (-2) ☐
- CHOQUÉ (-5) ☐
- FOU ☐

TRAUMATISMES

CAPACITÉS SPÉCIALES

COMBAT

INITIATIVE | **BONUS DÉGÂTS**

VITESSE | **DÉFENSE (BASE)**

Armes de Mêlée	BM	Cap. Off.	Déf.	D
Armes naturelles	+3/0			1d4*
.....	/			
.....	/			
.....	/			
.....	/			

Armes de Tir	BM	Cap. Off.	Portée	D
.....			/ /	
.....			/ /	
.....			/ /	

PROTECTIONS

- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....

POUVOIRS ET KOBOLDERIE