



nom: _____



CARACTÉRISTIQUES & MAUX

génération traumatique terrible grave engourdi temporaire	DEXTÉRITÉ	INTELLECT	grave confus temporaire	traumatique terrible Permanent repos
génération Permanent épuisé	FORCE	CRAN	CHARISME	angoissé Permanent social
génération Permanent ralenti	RAPIDITÉ	PERSPICACITÉ	désorienté Permanent repos	

COMPÉTENCES

ascendance: _____ milieu: _____ culture: _____

discipline de combat: _____

discipline d'exploration: _____

discipline sociale: _____

entreprise: _____

expérience



PROJETS EN COURS

ARMURE

CHARGE ACTUELLE

PRÉPARATION

ARMES

OUTILS

LIENS

The diagram illustrates the difference between 'VALEURS' (values) and 'OBJETS' (objects) in programming. It is divided into two main sections by a horizontal line.

Top Section: VALEURS

- force:** A column with two rows, each containing a small square icon.
- VALEURS:** A column with two rows, each containing a large empty box.

Bottom Section: OBJETS

- force:** A column with two rows, each containing a small square icon.
- OBJETS:** A column with two rows, each containing a large empty box.

TALENTS

LACUNES

