

**NOM** *Cinzia "Pantera"*

**Archétype** *artiste de rue*

**Sexe** *femme*

**Âge** *21 ans*

**Taille** *1,50 m*

**Poids** *43 kg*



**Ressources** *1D*  
**Dégâts naturels** *1D*  
**Mouvement** *10*  
**Points de Personnage** *5*  
**Jetons de Destin** \_\_\_\_\_

## COORDINATION

*3D+2*



## AGILITÉ

*3D+2*



**Acrobatie** \_\_\_\_\_  
**Armes blanches** *4D+2*  
**Armes contondantes** *3D+3*  
**Discrétion** *4D+2*  
**Esquive** *4D+2*  
**Lutte** \_\_\_\_\_

**Archéogénèse** \_\_\_\_\_  
**Armes à distance** \_\_\_\_\_  
**Crochetage** \_\_\_\_\_  
**Doigté** *4D+2*  
**Lancer** \_\_\_\_\_

## CHARISME

*3D+2*



**Charme** *4D+2*  
**Commandement** \_\_\_\_\_  
**Connaissance des élites** \_\_\_\_\_  
**Courage** *4D*  
**Intimidation** \_\_\_\_\_  
**Mystification** \_\_\_\_\_  
**Persuasion** *4D+2*



## VIGUEUR

*2D+1*



**Armes de contact intégrées** \_\_\_\_\_  
**Course** \_\_\_\_\_  
**Nage** \_\_\_\_\_  
**Puissance** \_\_\_\_\_  
**Résistance** \_\_\_\_\_

## SAVOIR

*2D+1*



**Commerce & finances** \_\_\_\_\_  
**Connaissances académiques** \_\_\_\_\_  
**Institution** \_\_\_\_\_  
**Médecine** \_\_\_\_\_  
**Navigation** \_\_\_\_\_  
**Protogénèse** \_\_\_\_\_  
**Tactique** \_\_\_\_\_

## PERCEPTION

*2D+1*



**Armes à feu** \_\_\_\_\_  
**Armes à rayon** \_\_\_\_\_  
**Conduite d'engins** \_\_\_\_\_  
**Connaissance de la rue** \_\_\_\_\_  
**Déguisement** \_\_\_\_\_  
**Filature** *3D+1*  
**Pratiques artistiques** *3D+1*  
**Recherche** \_\_\_\_\_

## ATOUTS

*AmbidexTere (1)* \_\_\_\_\_  
*Réaction rapide (1, +1D en*  
*Initiative)* \_\_\_\_\_

## HANDICAPS

*Discrimination (2)* \_\_\_\_\_  
*Peur de l'eau (1)* \_\_\_\_\_  
*Pauvreté (1)* \_\_\_\_\_

## NIVEAUX DE BLESSURE

○○○○○

# RÉSISTANCE

0

# MANIABILITÉ

+1D

blanche    

noire    

## ÉQUIPEMENTS INSTALLÉS

Type	Effet	Emp.
<i>Vision spéciale</i>	<i>nocturne</i>	1
<i>Armes de contact</i>	<i>griffes +3D</i>	2
<i>Étanchéité</i>		1
<i>Fumigène</i>	<i>Discretion +3D</i>	1

## ARMES À RAYON

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>rayon de précision</i>	3D+1	6D	10 / 100 / 250
			/ /
			/ /

## ARMES DE CONTACT INTÉGRÉES

Type	Niveau	Dégâts
<i>lame courte</i>	4D+1	4D

## CAPACITÉS SPÉCIALES

<i>Adhérence (10 min/Pulsation)</i>

## ARMES

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>rapière</i>	4D+2	3D	/ /
<i>dague</i>	4D+2	2D	/ /
			/ /
			/ /

## ÉQUIPEMENT

<i>costume bariolé</i>
<i>cartes</i>
<i>dés</i>
<i>accessoires de magie</i>

## PROTECTIONS

Type	Protection	Malus
<i>cuir</i>	+2	0



**NOM** *Leonardo Gambi*  
**Archétype** *collectionneur*

Sexe *homme*  
 Âge *30 ans*  
 Taille *1,80 m*  
 Poids *95 kg*



Ressources *2D*  
 Dégâts naturels *1D*  
 Mouvement *10*  
 Points de Personnage *5*  
 Jetons de Destin \_\_\_\_\_

## COORDINATION

*3D+2*

### AGILITÉ

*2D+1*

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches \_\_\_\_\_  
 Armes contondantes \_\_\_\_\_  
 Discrétion \_\_\_\_\_  
 Esquive \_\_\_\_\_  
 Lutte \_\_\_\_\_

Archéogénèse *5D+3*  
 Armes à distance \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Doigté \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_

### CHARISME

*2D+1*

Charme \_\_\_\_\_  
 Commandement \_\_\_\_\_  
 Connaissance des élites \_\_\_\_\_  
 Courage \_\_\_\_\_  
 Intimidation \_\_\_\_\_  
 Mystification \_\_\_\_\_  
 Persuasion \_\_\_\_\_

### VIGUEUR

*2D+1*

Armes de contact intégrées \_\_\_\_\_  
 Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance \_\_\_\_\_  
 Résistance \_\_\_\_\_

### SAVOIR

*3D+2*

Commerce & finances \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques *4D+2*  
 Institution \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Protogénèse *4D+2*  
 Tactique \_\_\_\_\_

### PERCEPTION

*3D+2*

Armes à feu *4D+2*  
 Armes à rayon *3D+3*  
 Conduite d'engins \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Filature \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Recherche *4D+3*

### ATOUTS

*Contacts (2)* \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### HANDICAPS

*Ennemi (2)* \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### NIVEAUX DE BLESSURE

○○○○○

# RÉSISTANCE

verte       

bleue       

0

# MANIABILITÉ

+1D

## ÉQUIPEMENTS INSTALLÉS

Type	Effet	Emp.
<i>Vision spéciale</i>		1
<i>Compartiment secret</i>		1
<i>Fumigène</i>		1
<i>Recycleur d'air</i>		1

## ARMES À RAYON

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>rayon de précision</i>	4D+2	6D	10 / 100 / 250
			/ /
			/ /

## ARMES DE CONTACT INTÉGRÉES

Type	Niveau	Dégâts
<i>lame courte</i>	4D+1	4D

## CAPACITÉS SPÉCIALES

## ARMES

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>pistolet à silex</i>	3D+2	3D	10 / 15 / 30
			/ /
			/ /
			/ /

## ÉQUIPEMENT

<i>vêtements de bonne facture</i>
<i>coffret d'antiquité</i>
<i>artefact étrange à la discrétion du MJ</i>

## PROTECTIONS

Type	Protection	Malus
<i>cuir</i>	+2	0



**NOM** *Dario Volfoni*  
**Archétype** *gueule brûlée*

**Sexe** *homme*  
**Âge** *35 ans*  
**Taille** *1,60 m*  
**Poids** *80 kg*



**Ressources** *1D*  
**Dégâts naturels** *2D*  
**Mouvement** *10*  
**Points de Personnage** *5*  
**Jetons de Destin** \_\_\_\_\_

## COORDINATION

*2D+2*

### AGILITÉ

*3D*

**Acrobatie** \_\_\_\_\_  
**Armes blanches** *4D*  
**Armes contondantes** \_\_\_\_\_  
**Discrétion** \_\_\_\_\_  
**Esquive** \_\_\_\_\_  
**Lutte** \_\_\_\_\_

**Archéogénèse** *3D+2*  
**Armes à distance** \_\_\_\_\_  
**Crochetage** \_\_\_\_\_  
**Doigté** *3D+2*  
**Lancer** \_\_\_\_\_

### CHARISME

*2D+1*

**Charme** \_\_\_\_\_  
**Commandement** \_\_\_\_\_  
**Connaissance des élites** \_\_\_\_\_  
**Courage** *2D+3*  
**Intimidation** \_\_\_\_\_  
**Mystification** \_\_\_\_\_  
**Persuasion** \_\_\_\_\_

### VIGUEUR

*4D*

**Armes de contact intégrées** *5D*  
**Course** \_\_\_\_\_  
**Nage** \_\_\_\_\_  
**Puissance** \_\_\_\_\_  
**Résistance** *5D*

### SAVOIR

*2D+1*

**Commerce & finances** \_\_\_\_\_  
**Connaissances académiques** \_\_\_\_\_  
**Institution** \_\_\_\_\_  
**Médecine** \_\_\_\_\_  
**Navigation** \_\_\_\_\_  
**Protogénèse** *3D+1*  
**Tactique** \_\_\_\_\_

### PERCEPTION

*3D+2*

**Armes à feu** \_\_\_\_\_  
**Armes à rayon** \_\_\_\_\_  
**Conduite d'engins** \_\_\_\_\_  
**Connaissance de la rue** *3D+3*  
**Déguisement** \_\_\_\_\_  
**Filature** \_\_\_\_\_  
**Pratiques artistiques** \_\_\_\_\_  
**Recherche** \_\_\_\_\_

### ATOUTS

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### HANDICAPS

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### NIVEAUX DE BLESSURE

○○○○○

# RÉSISTANCE

2D

verte    

blanche    

# MANIABILITÉ

-1D

## ÉQUIPEMENTS INSTALLÉS

Type	Effet	Emp.
<i>Servomoteur</i>	+1D	2
<i>Servomoteur</i>	+1D	2
<i>Grappin</i>		1
<i>Protection thermique</i>		1

## ARMES À RAYON

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>canon de précision</i>	4D+2	6D	10 / 100 / 250
			/ /
			/ /

## ARMES DE CONTACT INTÉGRÉES

Type	Niveau	Dégâts
<i>lame courte</i>	5D	5D

## CAPACITÉS SPÉCIALES

<i>Magnétisme</i>

## ARMES

Type	Niveau	Dégâts	Portée
			/ /
			/ /
			/ /
			/ /

## ÉQUIPEMENT

<i>caisse à outils (+1 en Archéogénèse et en Protogénèse)</i>

## PROTECTIONS

Type	Protection	Malus
<i>protection vapeur</i>	1D+2	-2

**NOM** *Alessandro Dellumbra*  
Archétype *intrusi*

Sexe *homme*  
Âge *33 ans*  
Taille *1,74 m*  
Poids *70 kg*



Ressources *1D*  
Dégâts naturels *1D*  
Mouvement *10*  
Points de Personnage *5*  
Jetons de Destin \_\_\_\_\_

## COORDINATION

*3D+2*

## AGILITÉ

*3D+2*

Acrobatie \_\_\_\_\_  
Armes blanches \_\_\_\_\_  
Armes contondantes \_\_\_\_\_  
Discrétion *4D+3*  
Esquive \_\_\_\_\_  
Lutte \_\_\_\_\_

Archéogénèse \_\_\_\_\_  
Armes à distance *4D*  
Crochetage *3D+3*  
Doigté \_\_\_\_\_  
Lancer \_\_\_\_\_

## CHARISME

*2D+1*

Charme \_\_\_\_\_  
Commandement \_\_\_\_\_  
Connaissance des élites \_\_\_\_\_  
Courage \_\_\_\_\_  
Intimidation *3D*  
Mystification \_\_\_\_\_  
Persuasion *3D*

## VIGUEUR

*2D+1*

Armes de contact intégrées *2D+2*  
Course \_\_\_\_\_  
Nage \_\_\_\_\_  
Puissance \_\_\_\_\_  
Résistance \_\_\_\_\_

## SAVOIR

*2D+1*

Commerce & finances \_\_\_\_\_  
Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
Institution \_\_\_\_\_  
Médecine \_\_\_\_\_  
Navigation \_\_\_\_\_  
Protogénèse \_\_\_\_\_  
Tactique \_\_\_\_\_

## PERCEPTION

*3D+2*

Armes à feu *4D+2*  
Armes à rayon *4D*  
Conduite d'engins \_\_\_\_\_  
Connaissance de la rue *4D*  
Déguisement *3D+3*  
Filature *4D*  
Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
Recherche \_\_\_\_\_

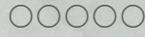
## ATOUTS

*Capacités naturelles (2)*  
*Œil de lynx (+2 Armes à feu, Armes à distance, Filature)*

## HANDICAPS

*Discrimination (1)*  
*Peur de l'eau*  
*Ennemi (2)*

**NIVEAUX DE BLESSURE**



# RÉSISTANCE

0

# MANIABILITÉ

+1D

bleue    

blanche    

## ÉQUIPEMENTS INSTALLÉS

Type	Effet	Emp.
<i>Vision spéciale</i>	<i>zoom</i>	1
<i>Vision spéciale</i>	<i>nocturne</i>	1
<i>Vision spéciale</i>	<i>thermique</i>	1
<i>Fumigène</i>	<i>Discretion +3D</i>	1

## ARMES À RAYON

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>rayon de précision</i>	6D	6D	10 / 100 / 250
			/ /
			/ /

## ARMES DE CONTACT INTÉGRÉES

Type	Niveau	Dégâts
<i>lame courte</i>	4D+2	4D

## CAPACITÉS SPÉCIALES

*Camouflage (Discretion +4D si immobile, +2D en mouvement)*

## ARMES

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>moschetto</i>	4D+2	3D	10 / 20 / 50
<i>rapière</i>	3D+2	3D	/ /
			/ /
			/ /

## ÉQUIPEMENT

*outils de crochetage (+1D)*  
*vêtements sombres*

## PROTECTIONS

Type	Protection	Malus
<i>cuir</i>	+2	0



# Venzia

**NOM** *Kaert*  
**Archétype** *loup de mer*

Sexe *homme*  
Âge *15 ans*  
Taille *1,91 m*  
Poids *91 kg*



Ressources *2D*  
Dégâts naturels *3D*  
Mouvement *10*  
Points de Personnage *5*  
Jetons de Destin \_\_\_\_\_

## COORDINATION

*2D+1*

### AGILITÉ

*3D+2*

Acrobatie \_\_\_\_\_  
Armes blanches *4D+2*  
Armes contondantes \_\_\_\_\_  
Discrétion \_\_\_\_\_  
Esquive *4D+2*  
Lutte \_\_\_\_\_

Archéogénèse \_\_\_\_\_  
Armes à distance \_\_\_\_\_  
Crochetage \_\_\_\_\_  
Doigté \_\_\_\_\_  
Lancer \_\_\_\_\_

### CHARISME

*2D*

Charme \_\_\_\_\_  
Commandement \_\_\_\_\_  
Connaissance des élites \_\_\_\_\_  
Courage *5D*  
Intimidation \_\_\_\_\_  
Mystification \_\_\_\_\_  
Persuasion \_\_\_\_\_



### VIGUEUR

*4D*

Armes de contact intégrées \_\_\_\_\_  
Course \_\_\_\_\_  
Nage \_\_\_\_\_  
Puissance *6D*  
Résistance *6D*

### SAVOIR

*3D*

Commerce & finances \_\_\_\_\_  
Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
Institution \_\_\_\_\_  
Médecine \_\_\_\_\_  
Navigation *5D*  
Protogénèse \_\_\_\_\_  
Tactique \_\_\_\_\_

### PERCEPTION

*3D*

Armes à feu \_\_\_\_\_  
Armes à rayon \_\_\_\_\_  
Conduite d'engins \_\_\_\_\_  
Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
Déguisement \_\_\_\_\_  
Filature \_\_\_\_\_  
Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
Recherche \_\_\_\_\_

### ATOUTS

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### HANDICAPS

*Illettré (1)*  
*Âge (1, -1D en relation)*  
*Discrimination origine (2)*  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### NIVEAUX DE BLESSURE

○○○○○

# RÉSISTANCE

2D

rouge    

blanche    

# MANIABILITÉ

-1D

## ÉQUIPEMENTS INSTALLÉS

Type	Effet	Emp.
<i>Servomoteur</i>	+1D	2
<i>Servomoteur</i>	+1D	2
<i>Grappin</i>		1
<i>Protection thermique</i>		1

## ARMES À RAYON

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>rayon lourd</i>	3D	7D	15 / 150 / 300
			/ /
			/ /

## ARMES DE CONTACT INTÉGRÉES

Type	Niveau	Dégâts
<i>lame courte</i>	4D	6D

## CAPACITÉS SPÉCIALES

<i>Régénération (1/2/3/4/5)</i>

## ARMES

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>poing d'acier</i>	3D+2	5D	/ /
			/ /
			/ /
			/ /

## ÉQUIPEMENT

<i>caisse à outils (+1 en Archéogénèse et en Protogénèse)</i>

## PROTECTIONS

Type	Protection	Malus
<i>protection vapeur</i>	1D+2	-2



**NOM** *Augusto Scalambini*  
**Archétype** *purificateur*

Sexe *homme*  
 Âge *32 ans*  
 Taille *1,92 m*  
 Poids *110 kg*



Ressources *2D*  
 Dégâts naturels *2D*  
 Mouvement *10*  
 Points de Personnage *5*  
 Jetons de Destin \_\_\_\_\_

## COORDINATION

*3D+2*

### AGILITÉ

*2D+2*

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Armes blanches *3D*  
 Armes contondantes \_\_\_\_\_  
 Discrétion \_\_\_\_\_  
 Esquive *3D+1*  
 Lutte \_\_\_\_\_

Archéogénèse \_\_\_\_\_  
 Armes à distance \_\_\_\_\_  
 Crochetage \_\_\_\_\_  
 Doigté \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_

### CHARISME

*3D+2*

Charme \_\_\_\_\_  
 Commandement \_\_\_\_\_  
 Connaissance des élites \_\_\_\_\_  
 Courage *4D*  
 Intimidation *5D*  
 Mystification \_\_\_\_\_  
 Persuasion \_\_\_\_\_



### VIGUEUR

*3D+2*

Armes de contact intégrées \_\_\_\_\_  
 Course \_\_\_\_\_  
 Nage \_\_\_\_\_  
 Puissance \_\_\_\_\_  
 Résistance *4D+2*

### SAVOIR

*3D*

Commerce & finances \_\_\_\_\_  
 Connaissances académiques \_\_\_\_\_  
 Institution \_\_\_\_\_  
 Médecine \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Protogénèse \_\_\_\_\_  
 Tactique \_\_\_\_\_

### PERCEPTION

*2D+1*

Armes à feu *4D+1*  
 Armes à rayon \_\_\_\_\_  
 Conduite d'engins \_\_\_\_\_  
 Connaissance de la rue \_\_\_\_\_  
 Déguisement \_\_\_\_\_  
 Filature \_\_\_\_\_  
 Pratiques artistiques \_\_\_\_\_  
 Recherche \_\_\_\_\_

### ATOUTS

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### HANDICAPS

*Ennemi (1)*

### NIVEAUX DE BLESSURE

○○○○○

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# RÉSISTANCE

2D

rouge        

bleue        

# MANIABILITÉ

-1D

## ÉQUIPEMENTS INSTALLÉS

Type	Effet	Emp.
<i>Adaptation purga</i>		1
<i>Servomoteur</i>	+1D	2
<i>Servomoteur</i>	+1D	2

## ARMES À RAYON

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>rayon lourd</i>	2D+1	7D	15 / 150 / 300
			/ /
			/ /

## ARMES DE CONTACT INTÉGRÉES

Type	Niveau	Dégâts
<i>lame courte</i>	3D+2	5D

## CAPACITÉS SPÉCIALES

## ARMES

Type	Niveau	Dégâts	Portée
<i>purga</i>	4D+1	8D	5 / 10 / 15
			/ /
			/ /
			/ /

## ÉQUIPEMENT

<i>masque et cape de purga</i>

## PROTECTIONS

Type	Protection	Malus
<i>veste de purificateur</i>	+3	0

**NOM** *Giacomo Ballanti*  
**Archétype** *spadassin*

**Sexe** *homme*  
**Âge** *17 ans*  
**Taille** *1,84 m*  
**Poids** *74 kg*



**Ressources** *1D*  
**Dégâts naturels** *3D*  
**Mouvement** *10*  
**Points de Personnage** *5*  
**Jetons de Destin** \_\_\_\_\_

## COORDINATION

**3D**

### AGILITÉ

**3D+2**

**Acrobatie** \_\_\_\_\_  
**Armes blanches** *5D*  
**Armes contondantes** \_\_\_\_\_  
**Discrétion** \_\_\_\_\_  
**Esquive** *4D+2*  
**Lutte** \_\_\_\_\_

**Archéogénèse** \_\_\_\_\_  
**Armes à distance** \_\_\_\_\_  
**Crochetage** \_\_\_\_\_  
**Doigté** \_\_\_\_\_  
**Lancer** \_\_\_\_\_

### CHARISME

**3D+2**

**Charme** *4D+2*  
**Commandement** \_\_\_\_\_  
**Connaissance des élites** \_\_\_\_\_  
**Courage** *4D*  
**Intimidation** \_\_\_\_\_  
**Mystification** \_\_\_\_\_  
**Persuasion** \_\_\_\_\_

### VIGUEUR

**3D**

**Armes de contact intégrées** *4D*  
**Course** *3D+1*  
**Nage** \_\_\_\_\_  
**Puissance** *5D*  
**Résistance** \_\_\_\_\_

### SAVOIR

**2D+1**

**Commerce & finances** \_\_\_\_\_  
**Connaissances académiques** \_\_\_\_\_  
**Institution** \_\_\_\_\_  
**Médecine** \_\_\_\_\_  
**Navigation** \_\_\_\_\_  
**Protogénèse** \_\_\_\_\_  
**Tactique** \_\_\_\_\_

### PERCEPTION

**2D+1**

**Armes à feu** *3D+2*  
**Armes à rayon** \_\_\_\_\_  
**Conduite d'engins** \_\_\_\_\_  
**Connaissance de la rue** \_\_\_\_\_  
**Déguisement** \_\_\_\_\_  
**Filature** \_\_\_\_\_  
**Pratiques artistiques** \_\_\_\_\_  
**Recherche** \_\_\_\_\_

### ATOUTS

*Ambidextre (1)* \_\_\_\_\_  
*Réaction rapide (1, +1D en*  
*Initiative)* \_\_\_\_\_

### HANDICAPS

*Âge (1)* \_\_\_\_\_  
*Ennemi (3)* \_\_\_\_\_

### NIVEAUX DE BLESSURE

○○○○○

# RÉSISTANCE

noire  ○○○○○○  
○○○○○○

violette  ○○○○○○  
○○○○○○

 ○○○○○○  
○○○○○○

 ○○○○○○  
○○○○○○

 ○○○○○○  
○○○○○○

 ○○○○○○  
○○○○○○

0

# MANIABILITÉ

+1D



## ÉQUIPEMENTS INSTALLÉS

Type	Effet	Emp.
Vision spéciale	nocturne	1
Vision spéciale	thermique	1
Grappin		1
Armes de contact	griffes	1
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## ARMES À RAYON

Type	Niveau	Dégâts	Portée
rayon de précision	3D+1	6D	10 / 100 / 250
_____	_____	_____	/ /
_____	_____	_____	/ /

## ARMES DE CONTACT INTÉGRÉES

Type	Niveau	Dégâts
lame courte	6D	6D
griffes	6D	6D
_____	_____	_____

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ARMES

Type	Niveau	Dégâts	Portée
raprière	5D	5D	/ /
raprière	5D	5D	/ /
_____	_____	_____	/ /
_____	_____	_____	/ /

## ÉQUIPEMENT

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PROTECTIONS

Type	Protection	Malus
cuir	+2	0
_____	_____	_____