

# ORPHEUS

Nom :  
Nature :  
Chronique :

Joueur :  
Attitude :  
Ombre :

Tourment :  
Rôle :  
Athanor :

## ATTRIBUTS

### PHYSIQUE

Force \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0  
Dextérité \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0  
Vigueur \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0

### SOCIAL

Charisme \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0  
Manipulation \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0  
Apparence \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0

### MENTAL

Perception \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0  
Intelligence \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0  
Astuce \_\_\_\_\_ ● 0 0 0 0

## CAPACITES

### TALENTS

Vigilance \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Athlétisme \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Conscience \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Bagarre \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Empathie \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Expression \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Intimidation \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Intrigue \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Intuition \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Commandement \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Connaissance de la rue \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Subterfuge \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0

### COMPÉTENCES

Animaux \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Artisanat \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Conduite \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Étiquette \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Armes à feu \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Méditation \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Mêlée \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Représentation \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Sécurité \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Furtivité \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Survie \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Technologie \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0

### CONNAISSANCES

Érudition \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Bureaucratie \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Énigmes \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Finances \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Informatique \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Investigation \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Droit \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Linguistique \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Médecine \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Occultisme \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Politique \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0  
Sciences \_\_\_\_\_ 0 0 0 0 0

## AVANTAGES

### HISTORIQUES

\_\_\_\_\_ 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

### HORREURS

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

### SOUILLURES

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

### 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

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### VOLONTÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### RANCEUR

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### SANTÉ

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

### EXPÉRIENCE