NOM

EST DESCRIPTEUR TYPE QUI

FOCUS

TYPE, GOÛT, ou AUTRE

NIVEAU

EFFORT

XP

PUISSANCE		CÉLÉRITÉ		INTELLECT	
RÉSERVE	AVANTAGE	RÉSERVE	AVANTAGE	RÉSERVE	AVANTAGE

JET DE GUÉRISON

1d6+

☐ 1 ACTION ☐ 1 HEURE

☐ 10 MINS ☐ 10 HEURES

CURSEUR DE DÉGÂTS

☐ AFFAIBLI

+1 par niveau d'effort

Ignore les effets mineurs et majeurs des jets de dé

Jet de 17-20 en combat n'inflige que +1 aux dégâts

☐ NEUTRALISÉ

Déplacement immédiat uniquement si réserve de célérité à 0, ne peut se déplacer

COMPÉTENCES

E = entraîné S = spécialisé I = incapable

	Réserve	E	S	I

PROGRESSION

☐ AMÉLIORER SES ATTRIBUTS +4 points dans vos réserves de caractéristiques

☐ TENDRE VERS LA PERFECTION +1 point à l'avantage de votre choix

☐ EFFORT SUPPLÉMENTAIRE +1 point d'effort

☐ COMPÉTENCE ENTRAÎNÉE Entraîné/spécialisé dans une compétence déjà obtenue

☐ AUTRE Consulter le livre de règles

APTITUDES SPÉCIALES

ATTAQUES

CYPHER SYSTEM™

CYPHERS

LIMITE

ÉQUIPEMENT

ARMURE

ARGENT

© 2019 Monte Cook Games, LLC. Cypher System et son logo sont des marques déposées de Monte Cook Games, LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. Reproduction autorisée pour un usage personnel.

HISTORIQUE

NOTES

PORTRAIT

© 2019 Monte Cook Games, LLC. Cypher System et son logo sont des marques déposées de Monte Cook Games, LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. Reproduction autorisée pour un usage personnel.