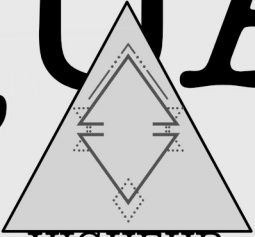


Objet 1

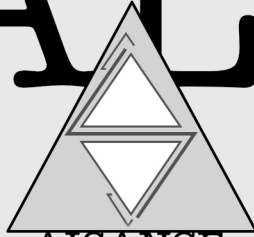
Objet 2

Objet 3

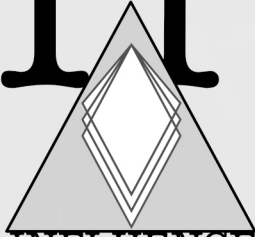
QUALITÉS



VIGUEUR



AISANCE



INFLUENCE



LOGIQUE



APLOMB

PSYCHOPOMPES





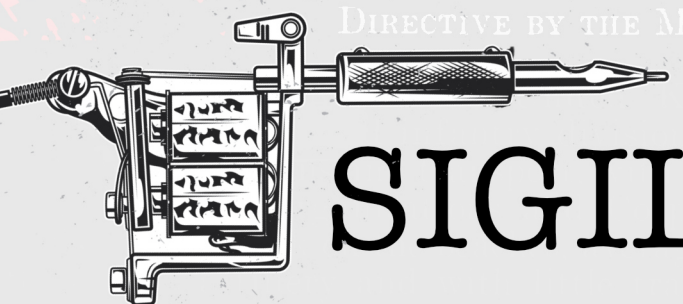


INDICS

N N C S
Contrainte

N N C S
Contrainte

N N C S
Contrainte



SIGILS

+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N
+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N
+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N
+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N
+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N	+1 +2 N C S Fréquence 1/P 1/S 1/N

Vigueur + Armure



CORPS

Ecchymose

Choc -1R

Lésion -2R

Douleur -Vigueur

Souffrance -Aisance

Mort

SAVOIR-FAIRE

Écouter		S'adapter	
Étudier		Se battre	
Fabriquer		Se déplacer	
Observer		Séduire	
Persuader		Servir Isis	
Piloter		Simuler	
Réparer		Soigner	
Ressentir		Viser	
Saboter		Voler	

BULLET IN THE HEAD



Arme de SERVICE

Portée

Maniement

Dégâts

GADGETS

Folie

Crise

-Aplomb

Terreur

-2R

Peur

-1R

Anxiété

Angoisse

ESPRIT

Aplomb + Défense

