TORG ETERNITY

Nom Agent Addison Cordrey (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Aysle **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
8	8	8	8	8	8	24	11	3

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex	+1	9
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex	+2	10
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+3	11
Manœuvre	Dex	+2	10
Provocation	Cha		8
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	9
Débrouillardise	Cha	+1	9
Esquive	Dex	+1	9
Observation	Rai	+1	9
Réalité	Esp	+2	10
Véhicules terrestres	Dex	+1	9

VEUILLEZ RESTER CALME S'IL VOUS PLAÎT, JE SUIS CERTAINES QUE LES SERVICES D'URGENCE ONT ÉTÉ ALERTÉS ET QU'ILS ARRIVENT.

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 10

Défense à mains nues 9

CHOC 8

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes
Cotte de maille elfique	14	+3	Torse

ATOUTS

Atout	Effet
Garde du corps	*Redirige les dommages d'un allié sur lui 1 / tour*
Chef naturel	*avec 1 Possibilité, pose 2 cartes dans la réserve d'action d'un autre*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Masse (Arme de mêlée)	8	Fo +2 (10)	-	-	-
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (8)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Agent Addison Cordrey (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
8	8	8	8	8	8	24	11	3

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex	+1	9
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex	+2	10
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+3	11
Manœuvre	Dex	+2	10
Provocation	Cha		8
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	9
Débrouillardise	Cha	+1	9
Esquive	Dex	+1	9
Observation	Rai	+1	9
Véhicules terrestres	Dex	+1	9

Addison a récemment rejoint les rangs de la police et elle apprécie son métier. Elle est brillante, joyeuse, toujours prête à aider et elle sait garder la tête froide.
Elle a été heureuse d'être affectée à Trafalgar Square. Les gens y sont généralement amicaux et c'est un lieu assez calme.

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 10

Défense à mains nues 9

CHOC 8

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2

Déstabilisé

Niveau de Blessures: KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes
Gilet de protection	23	+3	Torse

ATOUTS

Atout	Effet
Garde du corps	*Redirige les dommages d'un allié sur lui 1 / tour*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Matraque (Arme de mêlée)	23	Fo +2 (10)	-	-	-
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (8)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Bel Patel (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Aysle **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	8	11	6	9	8	24	6	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex		8
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		11
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai	+2	11
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	10
Altération	Rai	+3	12
Conjuration	Esp	+3	14
Esquive	Dex	+1	9
Informatique	Rai	+1	10
Réalité	Esp	+1	12
Sciences	Rai	+1	10
Sciences humaines	Rai	+2	11

CE N'EST PAS UN JEU. SI C'EN ÉTAIT UN, CE SORT SERAIT DE TROP HAUT NIVEAU POUR QU'IL PUISSE L'UTILISER.

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 8

Défense à mains nues 9

CHOC 9

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures: KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Livre de sorts	12	
Robe de magicien	12	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Lanceur de sorts	*Bouclier, Boule de feu, Diminution*
Conscience environnementale	*1/scène pose 1 carte directement dans la réserve et peut l'tiliser*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Bel Patel (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	8	11	6	9	8	24	6	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex		8
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		11
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai	+2	11
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	10
Esquive	Dex	+1	9
Informatique	Rai	+1	10
Sciences	Rai	+1	10
Sciences humaines	Rai	+2	11

Bel est un descendant d'émigrants venus d'Inde et il est né à Londres. Ingénieur de formation, il a une culture encyclopédique dans le domaine de la culture populaire et des jeux.
Bel attend avec impatience d'aller visiter l'exposition sur l'art fantasy post-moderne à la National Gallery.

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 8

Défense à mains nues 9

CHOC 9

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Livre de jeu	22	
Téléphone portable	23	

ATOUTS

Atout	Effet
Lanceur de sorts	*Bouclier, Boule de feu, Diminution*
Conscience environnementale	*1/scène pose 1 carte directement dans la réserve et peut l'tiliser*

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Chris Larkin (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Aysle **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	8	7	11	7	8	24	13	2

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex	+1	9
Armes de mêlée	Dex	+3	11
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+1	8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+1	7
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Crochetage	Dex	+1	9
Esquive	Dex	+1	9
Observation	Rai	+2	9
Persuasion	Cha	+1	8
Premiers soins	Rai	+1	8
Réalité	Esp	+2	9
Survie	Rai	+1	8

JE GAGNE MA VIE EN ME PRÉCIPITANT DANS DES BÂTIMENTS EN FEU.

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 9

CHOC 9

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes
Cotte de maille	10	+2	Dex max 8, fatigues

ATOUTS

Atout	Effet
Endurance	*+2 points de Choc (déjà intégré)*
Implacable	*Subit 3 Choc pour +1 dé dommage en attaque totale*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (11)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Chris Larkin (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	8	7	11	7	8	24	11	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex	+1	9
Armes de mêlée	Dex	+3	11
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+1	8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+1	7
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Crochetage	Dex	+1	9
Esquive	Dex	+1	9
Observation	Rai	+2	9
Persuasion	Cha	+1	8
Premiers soins	Rai	+1	8
Survie	Rai	+1	8

Chris et Pat se sont rencontrés en faisant du parachutisme et sont tombés amoureux. Les deux américains sont en voyage de noces à Londres. Chris est pompier. À force de porter des lances à incendie, des équipements et des personnes blessées, il est en pleine forme. Il aime le danger et aider les autres, deux caractéristiques qu'il partage avec Pat.

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 9

CHOC 9

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 **Déstabilisé**

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Caméra	23	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Endurance	*+2 points de Choc (déjà intégré)*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (11)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Jamie Thacker (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Aysle **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	10	8	7	8	10	30	8	1

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		10
Armes à feu	Dex		10
Armes de jet	Dex	+2	12
Armes de mêlée	Dex	+1	11
Combat à mains nues	Dex		10
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex	+2	12
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Crochetage	Dex	+1	11
Débrouillardise	Cha	+1	8
Discrétion	Dex	+2	12
Esquive	Rai	+3	13
Observation	Rai	+1	9
Persuasion	Cha	+1	8
Réalité	Esp	+2	10

SURVEILLEZ LES ENFANTS JUSQU'À CE QUE JE RÈGLE ÇA.

DÉFENSES

Esquive 13

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 10

CHOC 7

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes
Justaucorps en cuir	8	+1	Torse, Dex max 12

ATOUTS

Atout	Effet
Marcheur des ombres	*Discrétion favorisé, +2 dom. Vs adversaire au dépourvu*
Tornade	*Ignore 2 premier Pt de malus en mêlée pour cibles multiples*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Jamie Thacker (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	10	8	7	8	10	30	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		10
Armes à feu	Dex		10
Armes de jet	Dex		10
Armes de mêlée	Dex	+1	11
Combat à mains nues	Dex		10
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex	+2	12
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Débrouillardise	Cha	+1	8
Discrétion	Dex	+2	12
Esquive	Rai	+3	13
Observation	Rai	+1	9
Persuasion	Cha	+1	8

Jamie est enseignante dans une classe d'enfants de 12 ans. Il y a une exposition sur l'art moderne à la Trafalgar Square National Gallery. Jamie a organisé une sortie avec sa classe et elle est accompagnée d'une assistante, Jan.
Jamie aime plaisanter du fait qu'elle est une bonne enseignante alors qu'elle a été une très mauvaise élève mais elle a tiré un trait sur son passé.

DÉFENSES

Esquive 13

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 10

CHOC 7

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Formulaire d'autorisation	22	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Pat Larkin (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Aysle **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	8	10	7	8	8	24	8	1

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex	+1	9
Armes de mêlée	Dex	+1	9
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+1	7
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Esquive	Dex	+1	9
Foi	Esp	+2	12
Médecine	Rai	+1	9
Observation	Rai	+1	9
Persuasion	Cha	+1	8
Réalité	Esp	+2	12
Véhicules terrestres	Dex	+1	9

JE GAGNE MA VIE EN ME PRÉCIPITANT DANS DES BÂTIMENTS EN FEU.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 9

CHOC 10

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes
Armure de cuir	8	+1	Dex max 10

ATOUTS

Atout	Effet
Miracle	*Appaisement, Bénédiction, Protection contre les ennemis*
Rayonnant	*Pioche et joue 1 carte début combat contre adv. surnat. maléfique*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Pat Larkin (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	8	10	7	8	8	24	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex	+1	9
Armes de mêlée	Dex	+1	9
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+1	7
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Esquive	Dex	+1	9
Médecine	Rai	+1	9
Observation	Rai	+1	9
Persuasion	Cha	+1	8
Véhicules terrestres	Dex	+1	9

Chris et Pat se sont rencontrés en faisant du parachutisme et sont tombés amoureux. Les deux américains sont en voyage de noces à Londres. Pat est une employée des services d'urgence. Elle aime les situations dangereuses et aider les gens dans le besoin, ce qui est aussi ce qui lui a plu chez Chris.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 9

CHOC 10

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2 / Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Caméra	23	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Miracle	*Appaisement, Bénédiction, Protection contre les ennemis*
Rayonnant	*Pioche et joue 1 carte début combat contre adv. surnat. maléfique*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Sean Molloy (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
5	9	9	10	7	9	27	10	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		9
Armes à feu	Dex	+3	12
Armes de jet	Dex	+1	10
Armes de mêlée	Dex	+1	10
Combat à mains nues	Dex	+1	10
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+2	12
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		5
Ruse	Rai	+1	8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Armes lourdes	Dex	+1	10
Esquive	Dex	+1	10
Observation	Rai	+1	8
Réalité	Esp	+1	10
Véhicules terrestres	Dex	+2	11
Survie	Rai	+1	8

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 10

Défense à mains nues 10

CHOC 9

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Tireur d'élite	*E visée pour 1 cible, +1 dé aux dommages*
Arme de prédilection	*(«Lucy» ; si dé bonus, peut relancer les 1 et prendre nouveau résultat)*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Pistolet 9mm « Lucy » (arme à feu)	22	13	17	10 / 25 / 40	-
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (10)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Sean Molloy (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 24 **Social** 16 **Spirit.** 18 **Tech** 14 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
5	9	9	10	7	9	27	10	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		9
Armes à feu	Dex	+3	12
Armes de jet	Dex	+1	10
Armes de mêlée	Dex	+1	10
Combat à mains nues	Dex	+1	10
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+2	12
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		5
Ruse	Rai	+1	8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Armes lourdes	Dex	+1	10
Esquive	Dex	+1	10
Observation	Rai	+1	8
Véhicules terrestres	Dex	+2	11
Survie	Rai	+1	8

Vétéran de la première Guerre du Golfe, Molloy est un individu bourru et pragmatique qui aime que les choses soient bien faites.
Après avoir quitté l'armée, il est devenu conducteur d'un bus à impériale de la ville.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 10

Défense à mains nues 10

CHOC 9

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Tireur d'élite	*E visée pour 1 cible, +1 dé aux dommages*
Arme de prédilection	*(«Lucy» ; si dé bonus, peut relancer les 1 et prendre nouveau résultat)*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Pistolet 9mm « Lucy » (arme à feu)	22	13	17	10 / 25 / 40	-
Sans arme (Combat à mains nues)	-	Fo +0 (10)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Père Alejandro Reyes (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
8	7	10	8	7	7	21	8	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		7
Armes à feu	Dex	+1	8
Armes de jet	Dex		7
Armes de mêlée	Dex		7
Combat à mains nues	Dex	+2	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		10
Manœuvre	Dex		7
Provocation	Cha	+1	9
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Crochetage	Rai	+1	13
Débrouillardise	Dex	+1	8
Discrétion	Rai	+1	13
Esquive	Dex	+1	8
Foi	Esp	+3	10
Observation	Rai	+1	12
Persuasion	Rai	+2	14
Réalité	Rai	+2	13

AIDE-TOI ET LE CIEL T'AIDERA

DÉFENSES

Esquive 8

Défense en mêlée 7

Défense à mains nues 9

CHOC 10

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Croix	20	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Bagarreur	*Inflige Fo+2 dommages en combat à mains nues*
Miracles	*Bénédiction, Apaisement et Protection contre les ennemis*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +2 (10)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Père Alejandro Reyes (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
8	7	10	8	7	7	21	8	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		7
Armes à feu	Dex	+1	8
Armes de jet	Dex		7
Armes de mêlée	Dex		7
Combat à mains nues	Dex	+2	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		10
Manœuvre	Dex		7
Provocation	Cha	+1	9
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Crochetage	Rai	+1	13
Débrouillardise	Dex	+1	8
Discrétion	Rai	+1	13
Esquive	Dex	+1	8
Foi	Esp	+3	10
Observation	Rai	+1	12
Persuasion	Rai	+2	14

Le « Père Alex » est un prêtre catholique qui profite de quelques heures de temps libre au cours de cette belle journée pour passer un peu de temps avec sa soeur aînée Isabel.
Il compte ensuite se préparer pour la messe du soir. Il a grandi à Manhattan et saisit toutes les occasions de tisser des liens avec sa communauté pour lui apporter son aide.

DÉFENSES

Esquive 8

Défense en mêlée 7

Défense à mains nues 9

CHOC 10

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures: KO -1 -2 -3

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Croix	20	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Bagarreur	*Inflige Fo+2 dommages en combat à mains nues*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +2 (10)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Professeur Darnell Moore (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	7	8	7	11	7	21	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		7
Armes à feu	Dex		7
Armes de jet	Dex		7
Armes de mêlée	Dex		7
Combat à mains nues	Dex		7
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		7
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai	+2	13
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+2	13
Esquive	Dex	+1	8
Observation	Rai	+2	13
Persuasion	Cha	+1	8
Réalité	Esp	+2	10
Sciences	Rai	+1	12
Sciences humaines	Rai	+3	14
Survie	Rai	+2	13

DÉFENSES

Esquive 8

Défense en mêlée 7

Défense à mains nues 7

CHOC 8

BLESSURES 3

Déstabilisé -4

Vulnérable -2 +4 +2

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Sac	20	
Téléphone portable	23	
Tablette	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Contre	*Empêche un adversaire de jouer une possibilité*
Conscience environnementale	*Peut jouer directement 1 fois une carte de sa main*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Professeur Darnell Moore (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	7	8	7	11	7	21	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		7
Armes à feu	Dex		7
Armes de jet	Dex		7
Armes de mêlée	Dex		7
Combat à mains nues	Dex		7
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		7
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai	+2	13
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+2	13
Esquive	Dex	+1	8
Observation	Rai	+2	13
Persuasion	Cha	+1	8
Sciences	Rai	+1	12
Sciences humaines	Rai	+3	14
Survie	Rai	+2	13

Le Professeur Moore est un paléobotaniste renommé qui doit intervenir demain au cours d'une conférence sur les plantes du Crétacé au Muséum américain d'histoire naturelle.
Il visite New York avant de retourner dans son hôtel pour se préparer à la conférence.

DÉFENSES

Esquive 8

Défense en mêlée 7

Défense à mains nues 7

CHOC 8

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +2 +4 Déstabilisé

Niveau de Blessures: KO -1 -2 -3

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Sac	20	
Téléphone portable	23	
Tablette	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Conscience environnementale	*Peut jouer directement 1 fois une carte de sa main*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Agent Isabel Reyes (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	10	8	8	7	10	30	8	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		10
Armes à feu	Dex	+2	12
Armes de jet	Dex		10
Armes de mêlée	Dex	+1	11
Combat à mains nues	Dex	+1	11
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+2	10
Manœuvre	Dex	+1	11
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	8
Débrouillardise	Cha	+1	8
Équitation	Dex	+3	13
Esquive	Dex	+1	11
Observation	Rai	+1	8
Réalité	Esp	+1	9
Véhicules terrestres	Dex	+1	11

DÉFENSES

Esquive 11

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 11

CHOC 10

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 **Déstabilisé**

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Badge de police	22	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Endurance	*+2 points de Choc (déjà intégré)*
Indomptable	*Toute défense active est Favorisée*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Révolver .38 spécial (arme à feu)	22	12	6	10 / 25 / 40	Petit
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Agent Isabel Reyes (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	10	8	8	7	10	30	8	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		10
Armes à feu	Dex	+2	12
Armes de jet	Dex		10
Armes de mêlée	Dex	+1	11
Combat à mains nues	Dex	+1	11
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+2	10
Manœuvre	Dex	+1	11
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	8
Débrouillardise	Cha	+1	8
Équitation	Dex	+3	13
Esquive	Dex	+1	11
Observation	Rai	+1	8
Véhicules terrestres	Dex	+1	11

Isabel est un officier de la brigade montée de la police de New York qui profite d'un peu de temps libre. Après sa visite de la baie, elle compte faire un tour aux écuries de Central Park pour aller y voir les chevaux. Bien qu'elle ne soit pas en service, Isabel conserve sur elle son arme de secours. Native de New York, c'est une jeune femme robuste et pragmatique qui est fière de faire partie de la police.

DÉFENSES

Esquive 11

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 11

CHOC 10

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Badge de police	22	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Endurance	*+2 points de Choc (déjà intégré)*
Indomptable	*Toute défense active est Favorisée*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Révolver .38 spécial (arme à feu)	22	12	6	10 / 25 / 40	Petit
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Leena (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Terre Vivante **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 1 **Social** 7 **Spirit.** 24 **Tech** 6 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	9	8	10	7	9	27	10	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		9
Armes à feu	Dex		9
Armes de jet	Dex		9
Armes de mêlée	Dex	+3	12
Combat à mains nues	Dex		9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+2	10
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Discrétion	Dex	+1	10
Esquive	Dex	+2	11
Foi	Esp	+1	9
Observation	Rai	+1	8
Persuasion	Cha	+2	8
Pistage	Rai	+1	8
Réalité	Esp	+1	9
Survie	Rai	+2	9

DÉFENSES

Esquive 11

Défense en mêlée 12

Défense à mains nues 9

CHOC 8

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 -2

Vulnérable +4 +2

Niveau de Blessures: KO -3 -2 -1

ATOUTS

Atout	Effet
Implacable	*Subit 3 Choc pour +1 dé dommage en attaque totale*
Tornade	*ignore premier -2 en mêlée si cibles multiples*

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Torche	2	
Totem	5	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (10)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Colleen Bridges (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	9	8	7	10	9	27	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		9
Armes à feu	Dex		9
Armes de jet	Dex		9
Armes de mêlée	Dex	+1	10
Combat à mains nues	Dex		9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		10
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Esquive	Dex	+2	11
Langue (Français)	Rai	+2	11
Langue (Allemand)	Rai	+3	13
Langue (Espagnol)	Rai	+1	11
Observation	Rai	+1	11
Persuasion	Cha	+1	7

Colleen est une mère célibataire qui passe un peu de temps avec son fils de plus en plus distant, Wade.
Colleen est elle-même très stressée après avoir raté plusieurs fois une promotion dans son travail d'interprète.
Elle essaie de faire en sorte que sa frustration n'affecte pas sa vie privée.

DÉFENSES

Esquive 11

Défense en mêlée 10

Défense à mains nues 9

CHOC 8

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2 / Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Téléphone portable	23	
Portefeuille	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Linguiste	*Peut parler une version basique de toutes les langues*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Vanessa «doc» Dimasalang (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
8	8	8	6	10	8	24	6	0

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 8

Défense à mains nues 8

CHOC 8

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2

Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex	+1	9
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex		8
Combat à mains nues	Dex		8
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+1	9
Ruse	Rai	+1	9
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	11
Esquive	Dex	+2	10
Médecine	Rai	+2	12
Observation	Rai	+1	11
Persuasion	Cha	+2	10
Premiers soins	Rai	+3	13
Réalité	Esp	+1	9
Sciences	Rai	+1	11

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Téléphone mobile	23	
Tablette	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Soutien	*dépense 1 Possibilité pour contrer la ligne de conflit*
Aide	*test de Persuasion pour supprimer un état / succès*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Vanessa «doc» Dimasalang (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
8	8	8	6	10	8	24	6	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex	+1	9
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex		8
Combat à mains nues	Dex		8
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+1	9
Ruse	Rai	+1	9
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indices	Rai	+1	11
Esquive	Dex	+2	10
Médecine	Rai	+2	12
Observation	Rai	+1	11
Persuasion	Cha	+2	10
Premiers soins	Rai	+3	13
Sciences	Rai	+1	11

Vanessa travaille aux urgences du Forest Hills Hospital du Queens. Elle a récemment trouvé cet emploi après avoir fini son entraînement et son contrat en tant que médecin militaire dans l'armée américaine.
C'est sa première journée de repos depuis des mois et elle savoure l'idée de profiter d'un peu de temps libre sans crise majeure à gérer.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 8

Défense à mains nues 8

CHOC 8

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Téléphone mobile	23	
Tablette	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Wade Bridges (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	11	7	9	6	11	33	9	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		11
Armes à feu	Dex		11
Armes de jet	Dex	+2	13
Armes de mêlée	Dex	+3	14
Combat à mains nues	Dex	+1	12
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		7
Manœuvre	Dex	+2	13
Provocation	Cha	+2	9
Ruse	Rai		6
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Débrouillardise	Cha	+1	8
Esquive	Dex	+2	13
Observation	Rai	+1	7
Réalité	Esp	+1	8
Sciences humaines	Rai	+1	7

QUE LA PARTIE COMMENCE !

DÉFENSES

Esquive 13

Défense en mêlée 14

Défense à mains nues 12

CHOC 7

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Téléphone mobile	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Prodige	*+1 Possibilité / acte*
Tornade	*ignore premier -2 en mêlée si cibles multiples*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Crosse de hockey	22	Fo +2 (11)	-	-	-
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (9)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Wade Bridges (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	11	7	9	6	11	33	9	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		11
Armes à feu	Dex		11
Armes de jet	Dex	+2	13
Armes de mêlée	Dex	+2	13
Combat à mains nues	Dex	+1	12
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		7
Manœuvre	Dex	+2	13
Provocation	Cha	+2	9
Ruse	Rai		6
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Débrouillardise	Cha	+1	8
Esquive	Dex	+2	13
Observation	Rai	+1	7
Sciences humaines	Rai	+1	7

La mère de Wade a insisté pour passer la journée avec lui. Un peu de temps en famille, ou quelque chose du genre.
Normalement, elle n'est pas aussi insistante mais, aujourd'hui, elle n'a rien voulu savoir.
Il a pris avec lui sa crosse de hockey en espérant qu'elle finisse par le laisser aller jouer avec ses amis un peu plus tard. Peut-être que le fait de le regarder jouer, ça compte pour les liens familiaux.

DÉFENSES

Esquive 13

Défense en mêlée 13

Défense à mains nues 12

CHOC 7

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Téléphone mobile	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Tornade	*ignore premier -2 en mêlée si cibles multiples*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Crosse de hockey	22	Fo +2 (11)	-	-	-
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (9)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Adebowale Khalil (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Empire du Nil **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 14 **Social** 20 **Spirit.** 18 **Tech** 20 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	8	11	7	8	8	24	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex	+1	9
Combat à mains nues	Dex		8
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+1	12
Manœuvre	Dex	+1	9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indice	Rai	+1	9
Esquive	Dex	+2	10
Foi	Esp	+3	14
Langue (Copte)	Rai	+1	9
Observation	Rai	+2	10
Persuasion	Cha	+1	7
Premier soins	Rai	+1	9
Réalité	Esp	+1	12
Sciences humaines	Rai	+1	9

SUR VOTRE GAUCHE, VOUS POUVEZ VOIR LES MASTABAS ET LES TOMBEAUX CREUSÉS DANS LA ROCHE DES 5ÈME ET 6ÈME DYNASTIES.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 8

CHOC 11

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Guide de poche	20	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Miracle	*Frappe, Protection contre les ennemis, Soins*
Miracle supplémentaire	*Éclair*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Bâton (arme de mêlée)	12	Fo +2 (9)	-	-	-
Sans arme (combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Adebowale Khalil (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Terre Prime **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	8	11	7	8	8	24	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex	+1	9
Combat à mains nues	Dex		8
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+1	12
Manœuvre	Dex	+1	9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		8
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indice	Rai	+1	9
Esquive	Dex	+2	10
Foi	Esp	+3	14
Langue (Copte)	Rai	+1	9
Observation	Rai	+2	10
Persuasion	Cha	+1	7
Premier soins	Rai	+1	9
Sciences humaines	Rai	+1	9

Les touristes ont souvent du mal à prononcer son nom, aussi il préfère se présenter en tant que Khalil. Adebowale s'est toujours senti attiré par les pyramides et par l'ancienne civilisation qui les a bâties. Il a commencé à travailler comme guide touristique juste pour passer du temps parmi ces anciennes splendeurs et il s'est rendu compte que ce travail lui convenait parfaitement. Il aime apprendre et partager ses nouvelles connaissances.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 8

CHOC 11

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Guide de poche	20	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Bâton (arme de mêlée)	12	Fo +2 (9)	-	-	-
Sans arme (combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Heidi Eklund (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Empire du Nil **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 14 **Social** 20 **Spirit.** 18 **Tech** 20 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	9	7	7	12	9	27	9	2

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex	+2	11
Armes à feu	Dex		9
Armes de jet	Dex		9
Armes de mêlée	Dex		9
Combat à mains nues	Dex		9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		7
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai	+2	14
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Discrétion	Dex	+1	10
Esquive	Dex	+1	10
Observation	Rai	+2	14
Réalité	Esp	+1	8
Sciences	Rai	+3	15
Sciences humaines	Rai	+2	14
Véhicules aériens	Dex	+2	11

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 9

CHOC 7

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Outils polyvalents	22	
Tablette	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes
Manteau de cuir	20	+2	Torse, For. min 12

ATOUTS

Atout	Effet
Électro-rayon	*Gadget, pas en mêlée, Dommage 15*
Super attribut (*Raison*)	*Donne un bonus de +1 en Raison (déjà intégré)*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Électro-rayon (arme à énergie)	Spécial	15	5	10 / 25 / 50	Régénère 1 tir / round
Sans arme (combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Heidi Eklund (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	9	7	7	11	9	27	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		9
Armes à feu	Dex		9
Armes de jet	Dex		9
Armes de mêlée	Dex		9
Combat à mains nues	Dex		9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		7
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai	+2	13
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Discrétion	Dex	1	10
Esquive	Dex	1	10
Observation	Rai	2	13
Sciences	Rai	3	14
Sciences humaines	Rai	2	13
Véhicules aériens	Dex	2	11

Née à Heidelberg, Heidi a tout appris des machines en les démontant et en les réassemblant. Elle est ingénieure au sein du groupe Airbus, un groupe industriel massif dans les domaines de l'aéronautique et de la défense. Ce sont ses premières véritables vacances depuis une dizaine d'années.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 9

CHOC 7

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures: KO -1 -2 -3

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Outils polyvalents	22	
Tablette	23	

ATOUTS

Atout	Effet

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à mains nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Java (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	8	10	6	10	8	24	6	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex	+2	10
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex	+1	9
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		10
Manœuvre	Dex	+1	9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		10
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Discrétion	Dex	+1	9
Esquive	Dex	+1	9
Langue (Copte)	Rai	+1	11
Observation	Rai	+1	11
Réalité	Esp	+3	13
Science	Rai	+1	11
Sciences humaines	Rai	+1	11

JE PRÉFÈRE ÉTUDIER LES INVASIONS D'UN PEU PLUS LOIN !

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 9

CHOC 10

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 **Déstabilisé**

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Carnet de note	20	
Stylos	20	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Contre	*Empêche un adversaire de jouer une possibilité*
Conscience environnementale	*Peut jouer directement 1 fois une carte de sa main*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Java (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	8	10	6	10	8	24	6	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex		8
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex		8
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		10
Manœuvre	Dex	+1	9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		10
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Discrétion	Dex	+1	9
Esquive	Dex	+1	9
Langue (Copte)	Rai	+1	11
Observation	Rai	+1	11
Science	Rai	+1	11
Sciences humaines	Rai	+1	11

Java est étudiante au Caire. Elle est fascinée par l'Histoire, particulièrement par les stratégies militaires et elle aime volontiers s'imaginer être un véritable général d'armée. Aujourd'hui, alors même qu'elle a passé toute sa vie juste à côté, c'est la première fois qu'elle parvient à visiter les pyramides.

DÉFENSES

Esquive 9

Défense en mêlée 8

Défense à mains nues 9

CHOC 10

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Carnet de note	20	
Stylos	20	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (6)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom « Lion » Kamil (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	9	7	11	7	9	27	11	0

DÉFENSES

Esquive 11

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 11

CHOC 7

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures KO / -3 / -2 / -1

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		9
Armes à feu	Dex	+3	12
Armes de jet	Dex		9
Armes de mêlée	Dex	+2	11
Combat à mains nues	Dex	+2	11
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+1	8
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indice	Rai	+1	8
Esquive	Dex	+2	11
Observation	Rai	+1	8
Réalité	Esp	+2	9
Véhicule terrestre	Dex	+2	11

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Talkie-walkie	20	
Carnet de tickets	20	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Implacable	*Si attaque totale, subit 3 Choc pour +1 dé dégâts*
Revanchard	*Si blessé, gagne résultat 1 de plus contre l'attaquant*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
.38 spécial (arme à feu)	20	12	6	10 / 25 / 40	Petit
Matraque (arme de mêlée)	20	Fo +2 (13)	-	-	-
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo (11)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom « Lion » Kamil (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
6	9	7	11	7	9	27	11	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		9
Armes à feu	Dex	+3	12
Armes de jet	Dex		9
Armes de mêlée	Dex	+2	11
Combat à mains nues	Dex	+2	11
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp	+1	8
Manœuvre	Dex		9
Provocation	Cha		6
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Analyse d'indice	Rai	+1	8
Esquive	Dex	+2	11
Observation	Rai	+1	8
Véhicule terrestre	Dex	+2	11

Lion était un policier à Gizeh, un bon, mais il a été retiré du service actif pour insubordination. Maintenant, il passe ses journées à s'assurer que les touristes et les adolescents ne dégradent pas les tombeaux autour des pyramides.
Lion n'apprécie pas ses nouvelles tâches et aspire à reprendre du service, là où est sa véritable place.

DÉFENSES

Esquive 11

Défense en mêlée 11

Défense à mains nues 11

CHOC 7

BLESSURES 3

Vulnérable +2 **Déstabilisé** -4

Niveau de Blessures -1 -2 -3 KO

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Talkie-walkie	20	
Carnet de tickets	20	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
.38 spécial (arme à feu)	20	12	6	10 / 25 / 40	Petit
Matraque (arme de mêlée)	20	Fo +2 (13)	-	-	-
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo (11)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Kelsey Kavanaugh (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____
Race Humain **Cosm** Empire du Nil **Disponibles** ____
Axiomes : Magie 14 **Social** 20 **Spirit.** 18 **Tech** 20 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	12	7	7	8	12	36	7	0

DÉFENSES

Esquive 14

Défense en mêlée 13

Défense à mains nues 12

CHOC 7

BLESSURES 3

Niveau de Blessures: -1, -2, -3, KO

Vulnérable: +2, +4

Déstabilisé: -2, -4

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		12
Armes à feu	Dex		12
Armes de jet	Dex	+2	14
Armes de mêlée	Dex	+1	13
Combat à mains nues	Dex		12
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		7
Manœuvre	Dex	+2	14
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai	+2	10
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Crochetage	Dex	+1	13
Esquive	Dex	+2	14
Observation	Rai	+1	9
Véhicules terrestres	Dex	+1	13
Réalité	Esp	+1	8
Discrétion	Dex	+5	17

NE FAITES PAS ATTENTION À MOI, JE NE SUIS PERSONNE D'IMPORTANT

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Super Attribut (Dextérité)	*Augmente un attribut de +1*
Super compétence (Discrétion)	*Augmente une compétence de +2*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
2 couteaux de lancer (Armes de jet)	20	Fo +1 (8)	-	10 / 20 / 30	Petit
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom Kelsey Kavanaugh (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
7	11	7	7	8	11	33	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		11
Armes à feu	Dex		11
Armes de jet	Dex	+2	13
Armes de mêlée	Dex	+1	12
Combat à mains nues	Dex		11
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		7
Manœuvre	Dex	+2	13
Provocation	Cha		7
Ruse	Rai	+2	10
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Esquive	Dex	+2	13
Observation	Rai	+1	9
Véhicules terrestres	Dex	+1	12
Discrétion	Dex	+3	14

Kelsey est un américain récemment divorcé. Il est timide et réservé, presque invisible même pour les membres de sa famille et ses amis. Il a surpris tout le monde, y compris lui, quand il a utilisé ses dernières économies pour ce voyage afin de visiter les pyramides, comme il se l'était toujours promis.

DÉFENSES

Esquive 13

Défense en mêlée 12

Défense à mains nues 11

CHOC 7

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +4 +2 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -3 -2 -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Caméra	23	
Téléphone portable	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom « Le Kid » (Chevalier des Tempêtes) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
10	8	8	7	7	8	24	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex	+1	9
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex	+1	9
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+3	13
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Débrouillardise	Cha	+1	11
Discrétion	Dex	+1	9
Esquive	Dex	+2	10
Observation	Rai	+1	8
Persuasion	Cha	+2	12
Réalité	Esp	+2	10
Survie	Rai	+1	8

ON RÉUSSIRA À S'EN TIRER D'UNE MANIÈRE OU D'UNE AUTRE. IL Y A TOUJOURS UN MOYEN

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 9

CHOC 8

BLESSURES 3

Déstabilisé -4 / -2

Vulnérable +4 / +2

Niveau de Blessures: KO / -3 / -2 / -1

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Sac à dos	22	
Bouteille d'eau	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet
Transfert de Possibilités	*Donne ses possibilités en action gratuite*
Prodige	*A chaque acte, +1 Possibilité*

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Couteaux (Arme de mêlée)	20	Fo +1 (8)	-	-	Petit
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1

TORG ETERNITY

Nom « Le Kid » (Ord) **Total PX** ____

Race Humain **Cosm** Prime Terre **Disponibles** ____

Axiomes : Magie 9 **Social** 23 **Spirit.** 10 **Tech** 23 **Niv. d'habilitation** Aucun

ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Charisme	Dextérité	Esprit	Force	Raison	Déplacement	Course	Résistance totale	Armure
10	8	8	7	7	8	24	7	0

Compétences de combat	Attribut	Rangs	Valeur
Armes à énergie	Dex		8
Armes à feu	Dex	+1	9
Armes de jet	Dex		8
Armes de mêlée	Dex	+1	9
Combat à mains nues	Dex	+1	9
Compétences d'interaction	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Intimidation	Esp		8
Manœuvre	Dex		8
Provocation	Cha	+3	13
Ruse	Rai		7
Autre	**Attribut**	**Rangs**	**Valeur**
Débrouillardise	Cha	+1	11
Discrétion	Dex	+1	9
Esquive	Dex	+2	10
Observation	Rai	+1	8
Persuasion	Cha	+2	12
Survie	Rai	+1	8

« Le Kid » est un orphelin et un vagabond qui voyage à travers le monde. Il n'a jamais connu ses parents et il ne sait même pas où il est né. Il se considère comme un « citoyen de la Terre » et il se débrouille seul depuis qu'il est enfant. Il est insouciant et il a toujours un mensonge, un bon mot ou un plan pour s'échapper quand les choses tournent mal.

DÉFENSES

Esquive 10

Défense en mêlée 9

Défense à mains nues 9

CHOC 8

BLESSURES 3

Vulnérable -4 -2 +2 +4 Déstabilisé

Niveau de Blessures KO -1 -2 -3

ÉQUIPEMENT

Objet	Tech	Notes
Sac à dos	22	
Bouteille d'eau	23	

ARMURE

Armure	Tech	Bonus	Notes

ATOUTS

Atout	Effet

ARMES

Arme	Tech	Dom.	Munitions	Portée	Notes
Couteaux (Arme de mêlée)	20	Fo +1 (8)	-	-	Petit
Sans arme (combat à maines nues)	-	Fo +0 (7)	-	-	-

Table des Bonus

Jet de dé	1	2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 12	13 14	15	16	17	18	19	20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	+5
Bonus	Échec	-8	-6	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	+1