KULT
DIVINITÉ PERDUE

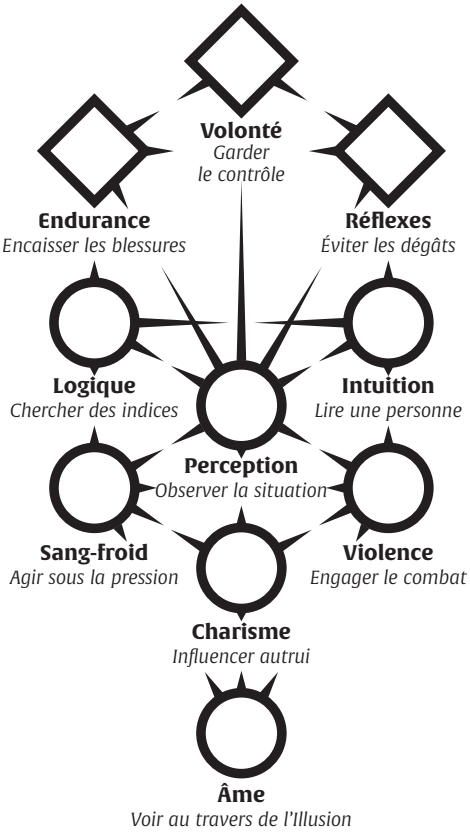
Nom

Archétype

Occupation

Apparence

Caractéristiques



Sombres secrets

Désavantages

Avantages

Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (–1 *permanent*)	Stabilisée
	☐
	☐
	☐
	☐

Blessure critique (–1 *permanent*)	Stabilisée
	☐

• Stabilité

☐	*Posé*	
☐	*Mal à l'aise*	**Stress modéré :**
☐	*Confus*	–1 aux jets de désavantage
☐	*Secoué*	**Stress sérieux :**
☐	*En détresse*	–1 pour ***Garder le contrôle***
☐	*Névrosé*	–2 aux jets de désavantage
☐	*Angoissé*	**Stress critique :**
☐	*Irrationnel*	–2 pour ***Garder le contrôle***
☐	*Détraqué*	–3 aux jets de désavantage
		+1 pour ***Voir au travers de l'Illusion***
☐	*Ravagé*	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

☐☐☐☐☐☐ Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).

☐☐ Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).

☐ Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).

☐☐☐ Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

☐☐ Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).

☐☐ Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.

☐ Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.

☐ Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

☐ Votre personnage devient Illuminé.