

TALES FROM THE LOOP

ATTRIBUTS	
Physique	<input type="checkbox"/>
Technique	<input type="checkbox"/>
Cœur	<input type="checkbox"/>
Intelligence	<input type="checkbox"/>

ÉTAT	
Contrarié (-1)	<input type="checkbox"/>
Effrayé (-1)	<input type="checkbox"/>
Épuisé (-1)	<input type="checkbox"/>
Blessé (-1)	<input type="checkbox"/>
Brisé (échec automatique)	<input type="checkbox"/>

COMPÉTENCES	
Agilité (Physique)	<input type="checkbox"/>
Force (Physique)	<input type="checkbox"/>
Furtivité (Physique)	<input type="checkbox"/>
Analyse (Technique)	<input type="checkbox"/>
Bricolage (Technique)	<input type="checkbox"/>
Programmation (Technique)	<input type="checkbox"/>
Charisme (Cœur)	<input type="checkbox"/>
Charme (Cœur)	<input type="checkbox"/>
Réseau (Cœur)	<input type="checkbox"/>
Compréhension (Intelligence)	<input type="checkbox"/>
Découverte (Intelligence)	<input type="checkbox"/>
Empathie (Intelligence)	<input type="checkbox"/>

EXPÉRIENCE	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

NOM:	STÉRÉOTYPE:
ÂGE:	POINTS DE CHANCE: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVATION:	SOCLE:
PROBLÈME:	
FIERTÉ: <input type="checkbox"/>	
DESCRIPTION:	
CHANSON FAVORITE:	

LIENS	
ENFANT 1:	
ENFANT 2:	
ENFANT 3:	
ENFANT 4:	
PNJ 1:	
PNJ 2:	

OBJETS	BONUS
OBJET FÉTICHE	+2
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

REPAIRE

NOTES

