FICHE DE PERSONNAGE

Nom(s) :													L			4		T D	TENT .
RACE :					ORIGINE : TAILL						AILLE :	3:							
ALIGNEMENT:					GENRE: POIDS:														
COEURS COTTO					ΦΦΦΦΦΦΦΦΦ					PPP								ě,	
ETATS						CONSTITUTIO (1 / ♥MAX + ♥					ION (W)	:							
				<u>a</u>)	FORCE				DEXT		TERITE		CHARISME						
						BASE	1												
NIVEAU : EXP :				SE					1	11			1/				١		
PROCHAIN : MALUS:					MOD	1.5			7	Ĭ,			3/	N		A		7	
<u> </u>					MODIFIEE	1								1	Ξ.		_		
PERCEPTION	ON		(_)	BASE	O X		ФХ		0) X	()	X	0	X	•	X	
INTELLIGE	NCE		(_)	MOD.	O X		ОХ		6) X	()	X	0	X	(X	
CONNAISSANCES / HABILETES / ARTISANAT SAVOIR (NIVO5) +/- +5 +10 +15 +20			CON	MPETE)	NCES	6	<u> </u>	€	*			-2) +/-		NIVE +1		+Ω			
	-5) 1/- 	, _Э	ПП		120 								- CDY	(1414-0					
exp:													exp:						
exp:													exp:			П	П	П	
exp:										<u> </u> 			ехр:				П		
exp:													ехр:						
exp:	+-				\vdash								exp: ESCA	LADF		2	3		
exp:													exp:						
exp:													exp:		ION, II	2 	3 TR A		N
exp:													PLOC	XII I.	1010, 11	LOO	IXI	1110	11
exp:													-						
exp:													-						
exp:													-						
exp:													-						
exp:																			

ARMES ET ARTEFACT	TF	ETE .										
NOM	<u></u>	M≥ TYPE	EFFET:									
USURE MAX:	3	≥ 10 ≥	CORPS									
COMP. / EFFET(S):												
NOM	<u> </u>	M≥ TYPE	EFFI									
USURE MAX:		X ≥ W ≥	JA	MBES .								
COMP- / EFFET(S):		-	EFFI	EFFET:								
NOM	<u> </u>	MP≥ TYPE	PIEDS									
USURE MAX:		TYPE TYPE	EFFET:									
COMP. / EFFET(S):												
мом ГЛ (1):	EFFET(S):	ACC	ESSOIRES									
DESACCORDAGE : TYPE :			EFFI	ET :								
EQUIPEMENTS E	FFETS) 	1									
OBJETS &	QUANT.	OBJETS			QUANT.	OBJE	TS			QUANT.		
						0	0	0		2		