

<b>Nom :</b>	Altarion		<b>Caractéristiques du personnage :</b>					
<b>Peuple :</b>	Humain		FOR	11	DEX	13	POU	14
<b>Sexe :</b>	Masculin		CON	11	APP	10	Idée	50
			TAI	8	INT	10	Chance	70
<b>Divinité :</b>	(A) Gabriel							
<b>Age :</b>	22		<b>Points de Vie :</b> 10 / 10					
			<b>Points de Spirit :</b> 14 / 14					
<b>Bonus aux dégâts :</b>	Aucun	<b>Points de Santé Mentale :</b> 35 / 35						

Connaissance (INT)		Perception (INT, POU)		Agilité (DEX, FOR, TAI)		Calculs Bases	
Art de la guerre	15	Chercher	30	Acrobaties	5	CON %	5
Artisanat	5	Écouter	30	Équitation	5	PER %	10
Astronomie	5	Lecture sur les lèvres	10	Escalade	5	COM %	10
Archéologie	5	Intuition magique	10	Fuite	5	AGI %	5
Bibliothèque	5	Pister	30	Sauter	5	MAN %	10
Connaissance (nature)	5	Sentir	10	Vol à la tire	5	SOC %	5
Connaissance (magie)	5	Sixième sens	10			EFF %	10
Comptabilité	5	Vigilance	30	<b>Manipulation (INT, DEX)</b>		<b>Points à répartir</b>	
Cryptographie	5			Conduire/Piloter	10	De base	591
Dressage	5	<b>Combat (DEX, FOR)</b>		Déguisement	10	Au choix	300
Droit, Admin et Usages	5	Bagarre	15	Discrétion	10	XP gagnée	
Histoire et Géographie	5	Lutte	15	Esquiver (DEX x2)	46	<b>Total</b>	<b>0</b>
Informatique	15	Parade	15	Sabotage	10	<b>Infos points</b>	
Ingénierie	25	Bouclier	65	Serrurerie	10	Base Esqu.	26
Langue natale (INT x5)	50	Fouet (arme spéciale)	15	Survie	10	Base Lang.	50
Langues mortes	5	Armes de mêlée	55	<b>Sociales (INT, APP)</b>		Bonus Div.	20
Médecine	5	Armes d'hast	15	Comédie	5	Bonus Peu.	85
Méditation	5	Armes de tir	15	Connaissance de la rue	5	Base Con.	110
Occultisme	5	Armes de lancer	15	Empathie	5	Base Per.	80
Potions et herbes	5			Intimidation	5	Base Com.	90
Psychanalyse	5			Leadership	5	Base Agi.	30
Psychologie	5			Persuasion	5	Base Man.	60
Secourisme	25			Savoir-vivre	5	Base Soc.	40
				Séduction	5		

Nom de l'effet	Rang	Points (POU)	Traits	Description
Bouclier Psychique	B	60	Ciblé	Donne une seconde peau à la personne ciblée. Dure jusqu'à annulation. Absorbe 2 pts de dégâts physiques Pour 1 pt d'Energie.
Champ de Force	B	70	Soi	Champ devant le lanceur : 2 x 2 x 0,5 qui protège de toute magie offensive. Immobilité durant l'Effect. Consomme 2 pts d'Energie par tour.
Epée et bouclier				Dégâts : 1D6+2