

Nom		Race	Classe
Carrière		Niveau de Carrière	
Schéma de Carrière			Statut
Âge	Taille	Cheveux	Yeux

COMPÉTENCES DE BASE					COMPÉTENCES DE BASE					COMP. GROUPÉES ET AVANCÉES				
Nom	Caractéristique	Aug	Comp		Nom	Caractéristique	Aug	Comp		Nom	Caractéristique	Aug	Comp	
Art	Dex				Esquive	Ag								
Athlétisme	Ag				Intimidation	F								
Calme	FM				Intuition	I								
Charme	Soc				Marchandage	Soc								
Chevaucher	Ag				Orientation	I								
Commandement	Soc				Pari	Int								
Conduite d'attelage	Ag				Perception	I								
Corps à corps (base)	CC				Ragot	Soc								
Corps à corps	CC				Ramer	F								
Discrétion	Ag				Résistance	E								
Divertissement	Soc				Résistance à l'alcool	E								
Emprise animaux	FM				Subornation	Soc								
Escalade	F				Survie en extérieur	Int								

TALENTS		
Nom	Nbre pris	Description

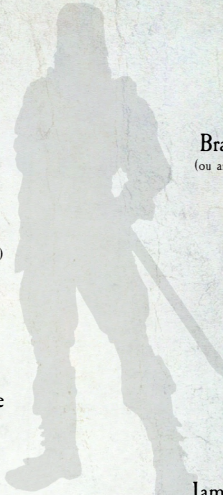
AMBITIONS	
À court terme	
À long terme	

GROUPE	
Nom du groupe	
À court terme	
À long terme	
Membres	

ARMURE

Nom	Localisation	Enc	PA	Atouts / Défauts

POINTS D'ARMURE (PA)



01-09
Tête

10-24
Bras gauche
(ou arme secondaire)

25-44
Bras droit
(ou arme principale)

45-79
Corps

80-89
Jambe gauche

90-00
Jambe droite

Bouclier

POSSESSIONS

Nom	Enc

PSYCHOLOGIE

CORRUPTION ET MUTATION

RICHESSSES

sc	
/-	
CO	

ENCOMBREMENT

Armes	
Armure	
Possessions	
Enc. Max	
Total	

BLESSURES

BF	
BE×2	
BFM	
Dur à cuire	
Blessures	

ARMES

Nom	Groupe	Enc	Portée/Allonge	Dégâts	Atouts/Défauts

SORTS ET PRIÈRES

Nom	NI	Portée	Cible	Durée	Effets

Péché