

CARACTERISTIQUES

Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Caractéristique - 10) ÷ 2 (Arrondi à l'inférieur)

EMOTIONAL FOCUS	
Niveau	
1	
Niveau	
7	
Niveau	
12	
Niveau	
17	

[illegible]

Nom

Former Race

Taille

Taille
Modificateur

Hit Dice

Base Attack
Bonus

Max Attacks

Skill Ranks

Dons

**SPIRITUALIST
LEVEL**

d10

Armour
Bonus

Saves

(Bad)

Good saves:

☐ **VIG**
☐ **REF**
☐ **VOL**

COMPETENCES

Non entraîné

Compétence	Bonus
1. Connaître les principes de la gestion de projet	10 points
2. Savoir organiser un projet	10 points
3. Être capable de communiquer efficacement	10 points
4. Être capable de travailler en équipe	10 points
5. Être capable de résoudre des problèmes	10 points
6. Être capable de gérer des ressources	10 points
7. Être capable de gérer des risques	10 points
8. Être capable de gérer des clients	10 points
9. Être capable de gérer des fournisseurs	10 points
10. Être capable de gérer des sous-traitants	10 points

Classe
CompétencesRangs
+3

Dons Divers

Divers

Autres compétences: Connaissance - IN
Artisanat - IN Profession - SAG
Représentation - CHA