Nom g	aël kernaë	Conc q pt	Enfant Sauvage	Chronique	
Age 2	5	Vertu	Charité	Faction	
Joueur		Vice Avarice		Nom du groupe	
		ATTE	RIBUTS		
Intelligence	••000	Force	••000	Présence	••000
Astuce	•••00	Dextérijté	••000	Manipulation	••000
Résolution	••000	Vigueur	••000	Calme	••••
COMPE			RESCARA		QUES
Me rttal		Atouts		San	tá
	pétent -3)	Médecine Naturelle	000 00	• • • • • •	• 0 0 0 0
Artisanat	•••00	sens de l'orientation	•0000		
Erudition	••000	Ressources	•••00	Vojo	nté
Informatique	00000		00000	• • • •	• • 0
Investigation	●●○○○		00000		
Medecine	●0000		00000	Mora	lité
Occultisme	00000		00000	10	0
Politique	●0000		00000	<u>/9</u>	0
Science	••000		00000	8	0
Physique				7	•
	pétent -1)	Hand	icaps	6	0
Armes Blanches	00000			5	0
Armes à Feu	00000			4	0
Athlétisme	•0000	Farti.		13	0
Bagarre	00000	Täille:		2	0
Conduite Furtivité	00000	Vitesse: Defense:			0
Larcin	00000	Armure:		Expérience	
Survie	•0000	Initiative:		EMbérrel les	
	ocia)	Anordorse.			
(Incompétent -1)		Armes		Modificateurs	
Animaux	●0000	,, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		, , , , , ,	,
Empathie	00000				
Expression	•0000				
Intimidation	••000				
Persuasion	●0000	Equipements		Modi	ficateurs
Relationnel	●●○○○				
	00000				
Sag. de la Rue		T.			
Sag. de la Rue Subterfuge	00000				