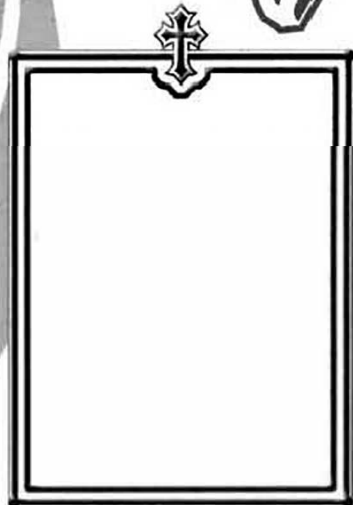




IDENTITÉ :

SUPÉRIEUR : GRADE :

POUVOIRS DE GRADE :



Force

Agilité

Perception

Volonté

Présence

Foi

PF : ()

PP : ()

BL : () □□□□□□

BG : () □□□□□

BF : () □□□

MS : () □□

BLESSURE OUVERTE 1

BLESSURE FERMÉE 2

eJLVPROD 06/23

TALENTS PRINCIPAUX NIVEAU CARAC.

† Baratin	_____	Pré
† Combat (.....)	_()	Agi
† Corps à corps	_____	Agi
† Défense	_____	Agi
† Discrétion	_____	Agi
† Discussion	_____	Vol
† Enquête	_____	Foi
† Fouille	_____	Per
Intrusion	_____	—
Médecine	_____	—
† Séduction	_____	Pré
† Tir (.....)	_()	Per

TALENTS EXOTIQUES NIVEAU CARAC.

.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____

POUVOIRS NIVEAU PP

.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____

TALENTS SECONDAIRES NIVEAU CARAC.

† Acrobatie	_____	Agi
† Aisance sociale	_____	Pré
Art (.....)	_()	Pré
† Athlétisme	_____	For
Conduite	_____	Agi
Culture gén ^{le} (.....)	_()	—
Hobby (.....)	_____	—
Informatique	_____	—
† Intimidation	_____	For
Langues [.....]	_____	—
Métier (.....)	_____	—
Navigation	_____	—
Pilotage	_____	—
Sv. criminel (.....)	_()	—
Sv. d'espion (.....)	_()	—
Sv. militaire (.....)	_()	—
Sv. occulte (.....)	_()	—
Science (.....)	_()	—
Survie (.....)	_()	Per
Technique (.....)	_()	—

POUVOIRS NIVEAU PP

.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____
.....	_____

D6 rouge = centaine ; D6 bleu = dizaine ; D6 blanc = unité

NOTES