



IDENTITE



Nom du personnage.....Monde Natal.....
 Carrière actuelle.....Divination.....
 Particularité(s) physique(s).....
 Description physique.....

CARACTERISTIQUES

	Capacité de combat	Capacité de Tir	force	Endurance	Agilité	Intelligence	Perception	Force Mentale	Sociabilité
Base									
Amélioration									
Actuelle									

DEPLACEMENT : Marche 1/2 AC :..... Marche 1AC :..... Charge :..... Course :.....

COMPETENCES De BASE	Acquise	+10	+20	COMPETENCES AVANCEES (suite)	Acquise	+10	+20
Charisme (Soc)				Conn. Gén.(Int)			
Commandement (soc)				-			
Contorsionniste (Ag)				-			
Déguisement (Soc)				-			
Déplacement silencieux (Ag)				Démolition (Int)			
Dissimulation (Ag)				Dressage(Int)			
Duperie (Soc)				Escamotage (Ag)			
Enquête (Soc)				Expression artistique (Ag / Soc)			
Escalade(F)				-			
Esquive (Ag)				-			
Evaluation(Int)				Filature (Ag)			
Fouille (Per)				Interrogatoire (Fm)			
Intimidation (F / Soc)				Intrusion (Ag)			
Jeu (Int)				Langue bas gothique (Int)			
Logique (Int)				Langue			
Marchandage (Soc)				-			
Natation (F)				Medicae (Int)			
Psychologie (Per)				Métier (Variable)			
Résistance intoxications (End)				-			
Vigilance (Per)				Orientation (Int)			
				Pilotage (Ag)			
COMPETENCES AVANCEES				-			
Acrobatie (Ag)				-			
Alphabétisation (Int)				-			
Baratin (Soc)				Pistage (Int)			
Conduite (Ag)				Survie (Int / End)			
-				Technomaîtrise (Int)			
-							
-							
Conn. Gén.(Int)							
-							
-							
-							

TRAITS et TALENTS du MONDE d'ORIGINE

.....



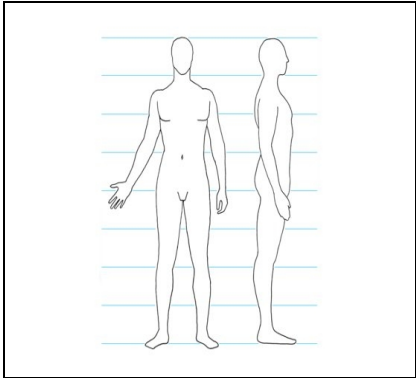
FORMATIONS aux ARMES

Formation aux armes de base.....

Formation aux armes de corps à corps.....

Formation aux armes de poing.....

TALENTS



EQUIPEMENT et MATERIELS

ARGENT / SALAIRE : /

LOCALISATION Des COUPS	End.	Ar.	TOTAL End+Ar.		Pts de Blessures	Pts de Fatigue	Pts de Destin	Folie	Corruption
01-10 Tête				TOTAL				TOTAL	
11-20 Bras D.				Actuels				Degré	
21-30 Bras G.					RECUS	Dépensés dans La Carrière		MUTATIONS et TROUBLES	
31-70 Corps									
71-85 Jambe D.									
86-100 Jambe G.									

ARMEMENT

NOM	Groupe	Portée	Modes	Dégâts	Pénétration	AT	Recharger	Attributs
			/ /					
			/ /					
			/ /					
			/ /					
			/ /					
			/ /					

Mains nues : 1D5 – 3 + Bonus de Force