Nom du joueur: Date de création:



Nom du personnage:							Âge:							
Race:		Se	exe:			Métic	er:							
		•	Carac	tér.	ist	iques								
Corps O		Cœur ♥ (Instincts) ≈						Esprit *						
FORCE		Action ⊪	CHARISME (Séduction)				Action ■	INTELLECT				Γ		
ADRESSE		Perception ∢	EMPATHIE (Sixième sens)				Perception	OBSERVATION						
ENDURANCE (Survie)		Résistance (Désir)	SAGESSE (Miracles / Magie)				Résistance (Désir)	VOLONTÉ (Invention et psis)						
F ₂ M ₀ F ₀ E _X Vie (FV) -1 -2 -3 -4 Coma Essout R.O.							Stabilité (SP) Nerveux Fou							
Énergies									00	0000) () Jours	de repos		
Puissance Précision Rapidité						Magi	Armure $\frac{1}{\text{protection}} \frac{1}{\text{gêne}} \frac{1}{\text{absorption}}$							
Description						IR Catégori xd10	e A B	С	D	Е	F	G	Н	
						0-3 $4-7$	0 1	1	1	1	1	1 2	2	
					H	8—11	0 1 0 1	1	2	3	3	3	3 4	Fa
Armes						12-15	1 1	2	3	4	5	6	6	Мс
Nom de l'arme Facteur			NI-4			$ \begin{array}{r} 16 - 19 \\ \hline 20 - 24 \end{array} $	1 2 2 3	3 4	5	5 6	7	7 8	8 10	Fo
			25—29				3 4 4 6	6 8	7 9	8	10 12	11 14	12 16	
		35—3				5 8	10	11	14	16	18	20		
Talents $par 5 en plus +1 +2 +2 +2 +3 +4 +4 +5$														
X (-8)	Niv. PA	- 5 Niv.				- ;	Niv. I	v. PA O				Niv.	PA	
Agriculture Architecture / Maçonnerie Botanique		Armes normales:				Armes légères:			В	Athlétisme Bagarre Chant				
Conduite / Pilotage Langue étrangère éloignée :		Arts martiaux Camouflage			Bricolage Cartographie				Cuisine Discrétion Langue maternelle					
Lire/Écrire Minéralogie/Joaillerie		Culture générale Équitation Langue étrangère proche:			Comédie Danse Déguisement				C S	uïe avoir- éducti	faire			
Navigation Serrurerie Zoologie		Jonglage/Acrobatie			Dessin Dressage Escalade				_	ue 			-	
		Médecine Natation Piégeage			Od Ori	orat/Goût entation age			Points d'aventure					
		Vol à la tire			Pre	miers soins herche en b				Div	vers			