							KRYST	CAL
Nom							$\sim$	$\sim$
Profil	Botaniste (Scie	entifique)					Protection	1
Saison	Hiver	1 /					Points de vie	18
Scénario							Points d'énergie	4
Actions / Dépl	lacement	1	/ 20 m	>			CARACTERISTIQUES	
Bonus dégâts (1		2	/ 2	<u></u>	San		Force	2
ζ ,	, , ,			1		>	Constitution	3
COMPETENC	CES			)			Dextérité	2
Acrobatie (FO	R, DEX)		+	+	=		Intelligence	4
Art (DEX, SAG	G)		+	+	_ =		Sagesse	3
Art			+	+	_ =		Charisme	1
Art			+	+	_ =			
Athlétisme (FC	OR, CON)		+	+	_ =	<u></u>	ATOUTS	
Bluff (INT, CH	HA)		+	+	_ =		Points de vie x2	
Connaissance (	INT, SAG)		+	+	=	<u> </u>	Compétence (Discrétion	n)
Connaissance (	Terre ravag.)	7	+ 4	+ 2	= 13	3	Apprentissage	_
Connaissance (	Botanique)	7	+ 6	+	= 13	3	Comp. de scientifique (I	Botanique)
Déguisement (	DEX, CHA)		+	+	_ =		Connaître son ennemi (	1  tour > +2)
Diplomatie (IN	IT, CHA) 🊄	5	+ 1	+	= 6	<u></u>	R1 - Sagesse hivernale (-	+1d6 réflx°)
Discrétion (DE	EX, INT)	6	+ 2	+	$= \frac{1}{8}$	3		
Escamotage (D	EX, INT)		+	+	_ =			
Esquive (DEX,	INT)	6	+ 2	+	$= \frac{1}{8}$	3		
Fouille (INT, S	SAG)		+	+ -				N.
Idée (INT, SAC	G)	7	+ 3	+	= 10	0		'A
Influence (INT	, CHA)	5	+ 1	+	= 6	<u> </u>		
Influence			+	+	_ =	<u></u>		
Influence			+	+	_ =	<u></u>		
Intimidation (F	OR, CHA)		+	+	_ =			
Langue (INT, S	SAG)	7	+ 1	+	= 8	3		
Langue (Londo	on)	7	+ 2	+	= 9	)		
Langue			+	+	=	<u>_</u>		
Lire et écrire (	INT, SAG)	7	+ 3	+	= 10	0		
Mêlée (FOR, I	DEX)		+	+	_ =			
Muscles (FOR	, CON)	- 1	t	+	=			
Perception (IN	T, SAG)		+	+	_ =			
Equitation (DE	EX, SAG)	1	+ 1	+	_ =			
Pilotage (Voitu	ıre)	5	+ 1	+	_ =6	5	i i	
Pilotage			+	+	_ =	47		
Psychologie (II	200 m	7	+ 1	+	_ =8	3		7
	ts (SAG, CHA)	4	+ 1	+	_ =5			
Réflexes (DEX			+	1	_ =/45			
Résistance (CC			+	+				
Soins (DEX, IN			+	+	4=/_			
Survie (CON,		6	+ 2	1	$-7^{-8}$	<u> </u>		
Technique (DE			+	+	<del>_</del>	_		
Technique (Mé	•	6 -	+2		= _8			
Technique			+	+	4 =			
Tir (DEX, SAC	,	$\frac{5}{7}$	+ 2	+	$\frac{1}{1} = \frac{1}{1}$	<u>/</u>		
Volonté (INT,	SAG)	carac	+ 1 degrés	+ bonus				
<b>EQUIPEMEN</b>	Г							
Encyclopédie r	econstituée de l	a flore de l	l'Europe de	2	Blouse	épaisse (pro	otection 1)	
l'Ouest (+2 en	Conn. Terres rava	gées)						
	nêlée, +8 en tir,							
Révolver de qu	ıalité (+10, 1d6	+2, 20m, 6	balles)					

						KRYS	TAL
Nom						$\sim\!$	$\sim$
Profil	Conseiller (Dir	rigeant)				Protection	1
Saison	Morte-saison					Points de vie	14
Scénario						Points d'énergie	2 (+2)
Actions / Dépl		2	/ 30 m		ANDRES	CARACTERISTIQUE	3
Bonus dégâts (1	mêlée) / (tir)	2	/ 3	-		Force	2
COMPETENC	YES.					Constitution Dextérité	3
Acrobatie (FO			+	+	=	Intelligence	4
	G)		+	- <u> </u>	=	Sagesse	1
		4	+ 1	+	= 5	Charisme	4
			+	+	=		
Athlétisme (FC			+	+	=	ATOUTS	
Bluff (INT, CH	,	8	+ 2	+	= 10	Points de vie x2	
Connaissance (	,		+	+	=	Compétence (Mêlée)	
Connaissance (			+ 1	+	= 6	Caractéristique (Intelli	gence)
,			+	-		Eloquence (captive 1 pe	· ·
Déguisement (		1	+	+	=	Feinte (1/combat et cibl	
Diplomatie (IN		8	+ 2	+	= 10	Réflexes ennemi, bonus so	<u>w</u>
Discrétion (DE			+	- <u>'</u>	=	en attaque et défense pend	<u> </u>
Escamotage (D		7	+ 1	+	= 8	combat)	
Esquive (DEX,		7	+ 1	+	$=\frac{8}{8}$	R1 - Morte pensée (1 a	dversaire ne
Fouille (INT, S			+ 1	+	= 6	peut prendre de prime et p	
Idée (INT, SAC	-		+	+	=	peur premare as prime es p	# A
Influence (INT	the State of the latest the lates	8	+ 5	+	= 13		
	, 01.11)		+	+	=		
Influence	_		· <del></del>	+			
Intimidation (F			<u> </u>	- '			
Langue (INT, S		5	+ 2	-	= 7		
Langue (IIVI). Langue (Londo		5	+ 1	-			
Langue (Londo Langue		-	· <u> </u>	- '	= 6		
Lire et écrire (		5	· <u> </u>	+	= 6		
Mêlée (FOR, I		5	+ 3	-	$=\frac{-8}{8}$		
Muscles (FOR,	*	- 3	<u> </u>	- <u>'</u>	=		
Perception (IN			<u> </u>	- <u>'</u>			_
Equitation (DE				- '			_
^				- ' <u></u>	<u> </u>		
_			+	- <u>'</u>		/	-
			+ 3	- '	= 8	/ —	
Psychologie (II Pansaignaman		5	± 3	\ <u> </u>			_
Renseignemen Réflexes (DEX	ts (SAG, CHA)		<del>- "</del>	\ <sup>+</sup>	= 6		_
Résistance (CC			+	7-	4		r
Soins (DEX, IN	The second second		<u> </u>	1			
Soins (DEX, II) Survie (CON,		-3	+ 3	75 /	= 6		
survie (СОN, Гесhnique (DE				- N			
		1	+	_ + +			
			+		=		
Tir (DEX, SAC		4	+ 2	<del>-</del>	= 6		
Volonté (INT,	*	5	+ 1	+	$=\frac{6}{6}$	Parade = 6	
, oronte (11v1,	5.10)	carac	degrés	bonus	score	1 41 440 0	
EQUIPEMEN'	Г		0 -				
	• .e (+8, 2d6+2, d	ont meurt	rière > +1de	5)			
•	0 (+6, 1d6+3, 10			<u>′</u>			
			/				
Armure de con	nposite (protectio	n 1)					

							KRYST	rat.
Nom								
Profil	Ferrailleur (Pa	ria)					Protection	1
Saison	Printemps	<u>)</u>					Points de vie	18
Scénario							Points d'énergie	3
300						_	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	
Actions / Dépl		3	/ 50 m	_ >	Tall West		CARACTERISTIQUES	
Bonus dégâts (1	mêlée) / (tir)	5	/5	_ {		<u></u>	Force	2
				5			Constitution	3
COMPETENC		_					Dextérité	5
Acrobatie (FOI	,		+ 1	-		8	Intelligence	3
Art (DEX, SAC			+	-	_ =		Sagesse	2
Art			<u>+</u>	-	_ =		Charisme	1
Art			+	-	_ =		A TOOL WING	
Athlétisme (FC	,	5	+ 2	-		<del>7</del>	ATOUTS	
Bluff (INT, CH	,	4	+ 2	-		<u>6</u>	Points de vie x2	
Connaissance (			+	+	=	0	Compétence (Athlétism	
Connaissance (	0 ,	5	+ 3	+	_ =:	8	Caractéristique (Dextér	rité)
Connaissance.			+	-	_	-	Arme improvisée (2d6)	
Déguisement (	and the second second	4	+	_ +	_ =		Coup précis (Dex à la pla	
Diplomatie (IN			+	_ +	_ =		R1 - Renouveau printan	ier (+1 PV)
Discrétion (DE		8	+ 1	_ +		9		
Escamotage (D		8	+ 1	_ +		9		
Esquive (DEX,		8	+ 1	_ +		9		
Fouille (INT, S	-	5	+ 1	+	_ =	6		
Idée (INT, SAC	the Martine Committee of the Committee o		+	+	_ =			<u> </u>
Influence (INT		4	+ 1	+	_ =	5		
Influence			+	+	_ =			
Influence			+	+	_ =			
Intimidation (F	7		+	+	_ =			
Langue (INT, S		5	+ 1	+	_ =	6		
Langue (Londo	on)	5	+ 1	+	_ =	6		
Langue			+	+	_ =			
Lire et écrire (		5	+ 1	+	_ =	6		
Mêlée (FOR, I	*	7	+ 1	+	_ = _ :	8		
Muscles (FOR,	*		lt	+	_ =			
Perception (IN		5	<u>+ 1</u>	+	_ =	<u>6</u> /		
Equitation (DE		7 1	+ 1	+	_ =;	8	/	
Pilotage			+	+	_ =			
Pilotage			+	+	_ =	47	h	
Psychologie (IN			+	+	_ =/			7
	ts (SAG, CHA)	3	+ 2	+	_ =	5		
Réflexes (DEX		7	+ 2		_ =/65	9		
Résistance (CC			+ 1	+	#			
Soins (DEX, IN			+	+	45/_			
Survie (CON,			+ 2	+ 2	7_	9		
Technique (DE		<u> </u>	+	- * -	<i>/</i> = _			
Technique (Bri	-	8	+ 1			9		
Technique			+	+	4=_			
Tir (DEX, SAC	*		+ 1	+		8	<del> </del>	
Volonté (INT,	SAG)	carac	+ degrés	+ bonus	= <u>sc</u>	ore		
EQUIPEMENT.	Γ		0.03100	201140		- <del></del>		
Rapière (+ 8, 1					Arme	improvisée	e (après 1 tour, +8, 2d6+5)	
	ualité (+10, 1d6	+5, 25m)	)				· · · /	
Armure de cuir								
Boussole (+2 ex								
,								

Nom							KRYS	
	uerrier (Comb	attant)					Protection	2
Saison Et	cé					_	Points de vie	18
Scénario						_	Points d'énergie	3
Actions / Déplace	_	2 /	30 m	X			CARACTERISTIQUES	3
Bonus dégâts (mêl	ée) / (tir) _	5 /	3				Force	5
COMPETENCES							Constitution Dextérité	3
Acrobatie (FOR, I	OFX)	+	_	+	=		Intelligence	2
Art (DEX, SAG) .		·		+		_	Sagesse	2
Art				+		_	Charisme	1
Art	_		-	+		_		-
Athlétisme (FOR,	_	8 +	- 1	+	= 9	_	ATOUTS	
Bluff (INT, CHA)	_	<del></del> +		+	· =	_	Points de vie x2	
Connaissance (IN	SAG)			+	_		Compétence (Discrétio	on)
Connaissance (Ter	· · · · · · · -	4 +	2	+	= 6		Caractéristique (Force)	
Connaissance		4		+			Armes de guerre	
Déguisement (DE		+	No. of Concession, Name of Street, or other Desires, Name of Street, or other Desires, Name of Street, Name of	+	=	-	Attaque dévast. (-2 att.	/ +1d6 dég.)
Diplomatie (INT,	_	+		+			R1 - Brûlure estivale (F	0 -
Discrétion (DEX,		5 +	- 2	+	= 7			U /
Escamotage (DEX	-	+		+				
Esquive (DEX, IN		5 +	- 2	+	= 7			
Fouille (INT, SAG		+		+				ik.
dée (INT, SAG)		+	. —	+	=			/ A.
Influence (INT, C	HA)	3 +	- 2	+	= 5	_	-	
Influence		+	-	+	=			
Influence	VA	+	-	+	=			
Intimidation (FOF		6 +	- 2	+	= 8			
Langue (INT, SAC	i) 1	4 +	- 1	+	= 5			
Langue (London)	1	4 +	- 1	+	= 5			
Langue		+	-	+	=			
Lire et écrire (IN7	SAG)	4 +	- 1	+	= 5			
Mêlée (FOR, DEΣ	(X)	8 +	- 2	+	= 10	_		
Muscles (FOR, Co	ON)	8 +	- 2	+	= 10	4		
Perception (INT,	SAG)	-	A.	+	=		<u> </u>	
Equitation (DEX,	SAG)		1	+	=			
Pilotage		4		+	=			
Pilotage	·	+		+	= 7			7
Psychologie (INT,		+		+	= /			
Renseignements (S	SAG, CHA)	+	-	+	= /	7		/
Réflexes (DEX, S		+		+	=/15/			F
Résistance (CON,	SAG)	5 +	1	+	= 6			
Soins (DEX, INT)		5 +	11	+	= 6			
Survie (CON, SAG		5 +	11	701	<u> </u>			
Γechnique (DEX,		+		+	/=			
Гесhnique (Armes	_	5 _ +	1	+1	= _6			
Гесhnique		<del>+</del>		+1	=	-	D 1 D 1: 0	
Γir (DEX, SAG)	<u> </u>	5 +	3	+	= 8		Parade Bouclier = 9	10. 11
Volonté (INT, SA	<u> </u>	4 +	- 1 degrés	+ bonus	$=$ $\frac{5}{\text{score}}$	<del>.</del> -	Parade = $8 (10 \text{ à } 1'Epée)$	batarde)
COLUDER VENAL		carac	uegres	Donus	score	•		
<b>EQUIPEMENT</b> Epée bâtarde de q	ualité (+ 12-2	16+5)						
Pistolet mitrailleu			halles)					
Armure de mailles		_U III, _U I	varies)					
minure de mantes	(Protection 2)							

Nom							STAL
	itié de l'ordre	animal				Protection	
	ousson	amma				Points de vie	14
Scénario	0 455011					Points d'énergie	5
						Ö	
Actions / Déplace		2	/ 30 m	_ X		CARACTERISTIQ	UES
Bonus dégâts (mêl	ée) / (tir)	1	/ 3	<u> </u>		Force	1
						Constitution	2
COMPETENCES	SEW)			= 385 7	Y	Dextérité	3
Acrobatie (FOR, I Art (DEX, SAG) .			<u> </u>	- + +		Intelligence Sagesse	<u>3</u>
Art			+	-		Charisme	3
Art			+	-		Charisine	
Athlétisme (FOR,		3	+ 3	- <u> </u>	= 6	ATOUTS	
Bluff (INT, CHA)	001.)		+	- +	=	Points de vie x2	
Connaissance (IN	Γ, SAG)	<del></del>	+	+	=	Compétence (Athle	étisme)
Connaissance (Te		7	+ 1	+	= 8	Caractéristique (De	
Connaissance	0 ,	_	+	+	-	Guérisseur (+1d6 s	
Déguisement (DE	X, CHA)	6	+ 1	+	= 7	Inaperçu (si pas d'ac	0
Diplomatie (INT,		6	+ 1	+	= 7	R1 - Douce mousso	•
Discrétion (DEX,	INT)	6	+ 1	+	= 7	blessure non létal pou	r 1 action)
Escamotage (DEX	, INT)		+	+	=		
Esquive (DEX, IN	T)	6	+ 1	+	= 7		
Fouille (INT, SAC	The same of the sa		+	+	=		
Idée (INT, SAG)	Contract of the last of the la		+	+	=		1 h
Influence (INT, C		6	+ 3	+	= 9		74
Influence			+	_ +	=		
Influence			+	-	=		
Intimidation (FOF			+	-	=	_	
Langue (INT, SAC	1)	7	+ 2	-	= 9		
Langue (London)			+ 2		= 9		_
Langue Lire et écrire (INT	7	7	+ 2	-	= 9		
Mêlée (FOR, DE)			+	-			
Muscles (FOR, C		3	h <del>.</del> 1	- <u>+</u>	= 4	-	
Perception (INT,	,	7	4. 1	- <sub>+</sub>	= 8		
Equitation (DEX,		1	4	+	=		
Pilotage			+	+	=		
Pilotage			+	+	= 7/1	/	7
Psychologie (INT,		7	+ 1	+	= 8		
Renseignements (		7	+ 1	+	= 8		
Réflexes (DEX, S.	AG)		+	+	=/11/		
Résistance (CON,	SAG)		+	+	#II		
Soins (DEX, INT)		6	+ 4	+ 2	= 12		
Survie (CON, SA		6	+3	- 70-1	= 9		
Γechnique (DEX,		_	+	+	/=		
Technique		-	<b>†</b>		_		
Fechnique	•••••	7	± 1				
Гіг (DEX, SAG) Volonté (INT, SA	G)		+ 1	- +	=	·	
voionie (IIVI, SA	u)	carac	degrés	bonus	score		
EQUIPEMENT					· <del>-</del>		
Scalpel (+0, 1d6+	1, précis > arn	nure adve	rse -4)				
Fronde (+8, 1d6+							
Armure d'écorce		tection 2)	ı				
	e l'ordre (+2			<del></del> -			

						KRYS	TAL
Nom						$\sim\!$	$\sim$
Profil	Initié de l'ordr	e minéral				Protection	3
Saison	Eté					Points de vie	18
Scénario						Points d'énergie	4
Actions / Dép			30 m	Kish	Mex	CARACTERISTIQUES	3
Bonus dégâts (	(mêlée) / (tir)	/	3	4	35	Force	4
COMPETEN	700			1200		Constitution Dextérité	3 3
Acrobatie (FO		+	+	=	/ =	Intelligence	2
•	G)		<u> </u>			Sagesse	3
Art (Architect		6 +	1 +			Charisme	1
,		+	+			Charisine	
Athlétisme (F0		7 +	' 1 +			ATOUTS	
Bluff (INT, CI						Points de vie x2	
Connaissance	,					Compétence (Mélée)	
Connaissance	,	5 +	1 +			Caractéristique (Const	itution)
		- +				Armes consacrée	itution)
			+		-	Science des armures	
Déguisement (		2	<del></del>				7 1/ \
Diplomatie (II		3 +	1 +			R1 - Brûlure estivale (F	or deg.)
Discrétion (Di			1 +				
Escamotage (I		+	+				
Esquive (DEX			1 +				_
Fouille (INT,	-	<del></del> +					
Idée (INT, SA	the State of the latest the lates	+	+				<u> </u>
Influence (INT		3 +	3 +				_
	A//	+_	+	=			
Influence		+	+				
Intimidation (	1 1	+	1 +	=			_
Langue (INT,		5 +	1 +	=	= 6		
Langue (Londo	on)	5 +	1 +	=	= 6		
Langue		+_	+				
Lire et écrire (		5 +	1 +				
Mêlée (FOR,	,	7 +	3 +				
Muscles (FOR		7 +	2 +		= 9		
Perception (IN		5 +	1 +	=	= 6		
Equitation (DI			+	=	/		
_			+	=	<u></u>	<i>y</i>	
		+\]	+	=	<u> </u>	/	-
Psychologie (I	and the second s	+	+	=	- 47		7
	nts (SAG, CHA)	+	+	=			
Réflexes (DEX		6 +	1	=	7		<u> </u>
Résistance (Co		6 +	1 +	<u></u> /	= 7		
Soins (DEX, II		5 +	2 +	2 =	= 9		
Survie (CON,		6 +	1 +		7		
Technique (Di		1	+		=		
•							
		<del> </del> +	+	N 4	-		
Tir (DEX, SA	,	6 +	1 +		= 7		
Volonté (INT,	, SAG)	$\frac{5}{\text{carac}} +$	2 + degrés	bonus	$=$ $\frac{7}{\text{score}}$	Parade = 8	
EQUIPEMEN	T	carac	argres	POHINO	SCOTE		
•	de qualité (+ 10	. 2d6+4)					
	artz de qualité <i>(p</i>						
	ins de l'ordre (+2		PV)				
			,				

						KR	YSTAL
Nom						$\sim \sim$	
	nitié de l'ordre	végétal				Protection	1
	utomne					Points de vie	14
Scénario						Points d'éner	gie <u>4</u>
Actions / Déplac		2	/ 40 m		The later of the l	CARACTERI	
Bonus dégâts (mê	lee) / (tir)	1	/	-		Force Constitution	1
COMPETENCES	<b>.</b>			>		Dextérité	4
Acrobatie (FOR,			+	+	=	Intelligence	4
Art (DEX, SAG)	,		+	+	=	Sagesse	3
Art (Sculpture)		7	+ 3	+	= 10	Charisme	2
Art			+	+	=		
Athlétisme (FOR	, CON)	3	+ 1	+	= 4	<b>ATOUTS</b>	
Bluff (INT, CHA)	)		+	+	=	Points de vie	x2
Connaissance (IN	T, SAG)		+	+	=	Compétence	(Tir)
Connaissance (Te	rre ravag.)	7	+ 5	+	= 12	Caractéristiqu	ue (Intelligence)
Connaissance			+	+		Guérisseur (+	-1d6 soins et guérison)
Déguisement (DI	EX, CHA)	1	+	+	=	Compétence	d'Initié (Connaissance)
Diplomatie (INT,	CHA)	6	+ 2	+	= 8	R1 - Calme a	utomnale
Discrétion (DEX,	INT)		+	+	=	(-1 sur une bles	ssure grave)
Escamotage (DEΣ	K, INT)		+	+	=		
Esquive (DEX, IN	JT)	8	+ 1	+	= 9		
Fouille (INT, SAC	3)		+ 1	+	= 8		
dée (INT, SAG)			+	+	=		//A
nfluence (INT, C	CHA)	6	+ 2	+	= 8		
nfluence			+	+	=		
Influence			+	+	=		
Intimidation (FO			+	+	=		
Langue (INT, SA		7	+ 2	+	= 9		
Langue (London)	V	7	+ 1	+	= 8		
Langue			+	+	=		
Lire et écrire (IN		7	+2	+	= 9		
Mêlée (FOR, DE	,		+	. +	. =		
Muscles (FOR, C	,	-1	<u> </u>	. +	. =		
Perception (INT,			<u> </u>	+	=		
Equitation (DEX,			+	·	. =,		
Pilotage				·	. = <u></u>	<i>y</i>	
Pilotage			+	·	=	/	~
Psychologie (INT		7	+ 1	· <sup>+</sup>	= 8		
Renseignements (			+ -	+		-	
Réflexes (DEX, S			+ 1	1	7—		
Résistance (CON Soins (DEX, INT		<u>5</u> 8	$+\frac{1}{3}$	+ 2	$=$ $\frac{6}{12}$		
Survie (CON, SA		5	$+\frac{3}{2}$	<b>T</b>	$=\frac{12}{7}$	_	
Fechnique (DEX.		3		-7	<u> </u>		r
Гесhnique ( <i>ВЕК</i> Гесhnique (Archi		8 -	+ 1	- <del>1</del>	= -9		
Гесhnique (лист Гесhnique		<u> </u>	+	+1	=		
Γir (DEX, SAG)		7	+ 3	77 /	= 10		
Volonté (INT, SA	(G)	7	+ 1	+	$=\frac{10}{8}$		
, , ,	,	carac	degrés	bonus	score		
QUIPEMENT							
Arbalète à répétit	ion de qualité	(+12, 1d	6+4, Dex. x	10m,			
carreaux)							
Armure de jonc (							
rousse de soins	de l'ordre (+2	en soins, -	+1 PV)	<u></u> -			

							KRYST	TAT
								ML
Nom	O :							
	Ouvrier					_	rotection oints de vie	22
Saison Scénario	Automne					=	oints de vie oints d'énergie	3
Scenario					· ·		onits d'energie	
Actions / Déplac	cement		30 m	X		C	CARACTERISTIQUES	
Bonus dégâts (mê	êlée) / (tir)	4 /	3	43		F	orce	4
							Constitution	4
COMPETENCE							Dextérité	3
Acrobatie (FOR,		†		+	. =	-	ntelligence	2
Art (DEX, SAG)		†	· 	+		-	agesse	2
Art		+		+			Charisme	1
Art		8 +		+	=	- Λ	TOUTS	
Athlétisme (FOR Bluff (INT, CHA	,			<u>_</u>	= 10	_	oints de vie x2	
Connaissance (IN		'		+			Compétence (Discrétion	<u></u>
Connaissance (To		4 +	-	+	= 6		Caractéristique (Force)	1)
Connaissance (10	0 ,			+			ısqu'à ce que mort s'en	suive
Déguisement (D		-	-	+	=	The second secon	Blessure grave, pas d'incon	
Diplomatie (INT		3 +	· 1	+	= 4		agarreur (mains nues $=$	
Discrétion (DEX		5 +		+	= 7		1 - Calme automnale	arme reg./
Escamotage (DE		+	. ——	+	=	<del></del>	1 sur une blessure grave)	
Esquive (DEX, II		5 +	1	+	= 6		-	
Fouille (INT, SA		+		+	=			i,
Idée (INT, SAG)		+	. ——	+	=	_	1	'A.
Influence (INT,	CHA)	3 +	1	+	= 4			
Influence		+	-	+	=	<u>-</u>		
Influence		+	-	+	=	<u> </u>		
Intimidation (FO	7	+	•	+	=			
Langue (INT, SA		4 +	11	+	= 5	<u>.</u>		
Langue (London)		4 +	· <u> </u>	+	= 5			_
Langue	1	+		+	· =	<u> </u>		
Lire et écrire (IN		4 +		+	= 5			
Mêlée (FOR, DE		7 +		+	= 8	- 4	/	_
Muscles (FOR, C		8 +	2	+ 2	= 12		₹	
Perception (INT			-	+	· <u> </u>	- /102		
Equitation (DEX		<del></del> \	1	+	=	<i>M</i> -	<del></del>	_
Pilotage (Camior	No.			+	= 6	47 -		
Pilotage Psychologie (INT		4 +		+	= 5	/ -		
Renseignements				· <del></del>	= 3	_		_
Réflexes (DEX,			_	<u> </u>				r
Résistance (CON		6 +		+	= 8	<u> </u>		•
Soins (DEX, INT		5 +		4	= 6	-		
Survie (CON, SA		6 +	2	+	= 8		4	
Technique (DEX		+		+	/=			_
Technique (Méca	anique)	5 +	1	=17	= 6			
Technique			-	+ // /	=	Company of the last of the las		
Tir (DEX, SAG)		5 +	1	Ŧ	= 6			
Volonté (INT, Sa	AG)	4 +	2	+	= 6	<u> </u>		
HOLITON COLOR		carac	degrés	bonus	score			
EQUIPEMENT	216 + 4 1 - 5							
Mains nues (+8,			ne mir1					
Exosquelette (+2 Cailloux (+6, 1d		ao aeg. mai	ns nues)					
Plaques de métal								
ques de metar	1							