KRYSTAL

Nom _____
Profil _____
Saison _____
Scénario _____

Protection _____
Points de vie _____
Points d'énergie _____

Actions / Déplacement ____ / ____
Bonus dégâts (mêlée) / (tir) ____ / ____

CARACTERISTIQUES

Force _____
Constitution _____
Dextérité _____
Intelligence _____
Sagesse _____
Charisme _____

COMPETENCES

	carac		degrés		bonus		score
Acrobatie (FOR, DEX)		+		+		=	
Art (DEX, SAG)		+		+		=	
Art		+		+		=	
Art		+		+		=	
Athlétisme (FOR, CON)		+		+		=	
Bluff (INT, CHA)		+		+		=	
Connaissance (INT, SAG)		+		+		=	
Connaissance (Terre ravag.)		+		+		=	
Connaissance		+		+		=	
Déguisement (DEX, CHA)		+		+		=	
Diplomatie (INT, CHA)		+		+		=	
Discrétion (DEX, INT)		+		+		=	
Escamotage (DEX, INT)		+		+		=	
Esquive (DEX, INT)		+		+		=	
Fouille (INT, SAG)		+		+		=	
Idée (INT, SAG)		+		+		=	
Influence (INT, CHA)		+		+		=	
Influence		+		+		=	
Influence		+		+		=	
Intimidation (FOR, CHA)		+		+		=	
Langue (INT, SAG)		+		+		=	
Langue (London)		+		+		=	
Langue		+		+		=	
Lire et écrire (INT, SAG)		+		+		=	
Mêlée (FOR, DEX)		+		+		=	
Muscles (FOR, CON)		+		+		=	
Perception (INT, SAG)		+		+		=	
Equitation (DEX, SAG)		+		+		=	
Pilotage		+		+		=	
Pilotage		+		+		=	
Psychologie (INT, SAG)		+		+		=	
Renseignements (SAG, CHA)		+		+		=	
Réflexes (DEX, SAG)		+		+		=	
Résistance (CON, SAG)		+		+		=	
Soins (DEX, INT)		+		+		=	
Survie (CON, SAG)		+		+		=	
Technique (DEX, INT)		+		+		=	
Technique		+		+		=	
Technique		+		+		=	
Tir (DEX, SAG)		+		+		=	
Volonté (INT, SAG)		+		+		=	

ATOUTS

EQUIPEMENT