

Nom		Race	Classe
Carrière		Echelon	
voie			Statut
Age	Taille	poids	Yeux

[illegible]

Destin	
destin	
Fortune	

RESILIENCE		
Resilience	Resolve	Motivation

EXPERIENCE		
Current	Spent	Total

MOUVEMENT					
Movement		Marche		Course	

Compétences de Base				
Nom	Caractéristique		Adv	Total
Art	Dex			
Athlétisme	Ag			
Marchandage	Soc			
Charme	Soc			
Charmer Animal	FM			
Escalade	F			
Calme	FM			
Résiste alcool	E			
Esquive	Ag			
Conduite d'attelage	Ag			
Résistance	E			
Divertissement	Soc			
Jeu	Int			

Name	Caractéristique	Adv	Total
Ragots	Soc		
Subornation	Soc		
Intimidation	F		
Intuition	I		
Commandement	Soc		
Melée (Basic)	CC		
Melee	CT		
Navigation	I		
Survie extérieur	Int		
Perception	I		
Chevaucher	Ag		
Ramer	F		
Furtivité	Ag		

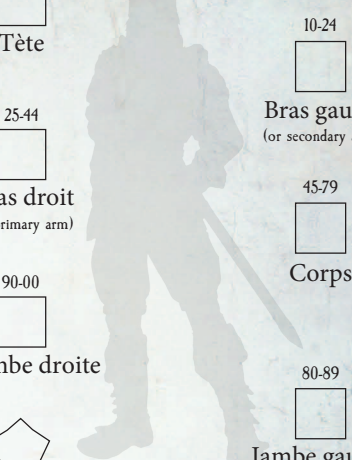
Compétences Avancées				
Name	Characteristic	Adv	Skil	
Distance (base)	CT			
Distance (Arcs)	CT			
Crochetage	Dex			
Dressage	Int			
Escamotage	Dex			
Evaluation	Int			
Focalisation	FM			
Guérison	Int			
Natation	F			
Piégeage	Dex			
Pistage	I			
Prière	Soc			
Langue (Magick)	Int			

TALENTS		
Nom du talent	nb x	Description

AMBITIONS	
Short Term	
Long Term	
Autres compétences	
Métiers: (Dex)	
Savoirs: (Int)	
Langues: (Int)	
autres compétence:	

POINTS D'ARMURE

Nom	Emplacements	Enc	AP	Qualités



01-09
Tête

25-44
Bras droit
(or primary arm)

90-00
Jambe droite

10-24
Bras gauche
(or secondary arm)

45-79
Corps

80-89
Jambe gauche

Bouclier

Psychologie du personnage

Nom	Enc
	

CORRUPTION & MUTATION



Richesses		Encombrement	
cuivre		Armes	
		Armure	
Argent		Equipements	
		Max Enc.	
Or		Total	

Points de Blessure	
Bonus F	
Bonus Ex2	
Bonus FM	
Dur à cuire	
Total	

Armes

Nom de l'arme	Groupe	Enc	Portée/allonge	Dégats	Qualités

Sorts et prières

Vent de magie / divinité:

Bonus:

[illegible]

	Peché
--	--------------

NOTES

- Corruption
- Mutations
- Skills
- Talents
- Trappings
- Etc