

PERSONNAGE

Concept

Ethnie

ATTRIBUTS

4 6 8 10 12	Agilité	☐	
4 6 8 10 12	Âme	Jetons	☐
4 6 8 10 12	Force	☐	Parade
4 6 8 10 12	Intellect	Conviction	☐
4 6 8 10 12	Vigueur	Allure	Résistance

COMPETENCES

4 6 8 10 12	Athlétisme	4 6 8 10 12	Provocation
4 6 8 10 12	Combat	4 6 8 10 12	Recherche
4 6 8 10 12	Conduite	4 6 8 10 12	Réparation
4 6 8 10 12	Culture générale	4 6 8 10 12	Sciences
4 6 8 10 12	Discrétion	4 6 8 10 12	Soins
4 6 8 10 12	Education	4 6 8 10 12	Stratégie
4 6 8 10 12	Equitation	4 6 8 10 12	Subterfuge
4 6 8 10 12	Intimidation	4 6 8 10 12	Survie
4 6 8 10 12	Jeu	4 6 8 10 12	Tir
4 6 8 10 12	Navigation	4 6 8 10 12	
4 6 8 10 12	Occultisme	4 6 8 10 12	
4 6 8 10 12	Perception	4 6 8 10 12	Illumination
4 6 8 10 12	Performance	4 6 8 10 12	Maîtrise du Lotus
4 6 8 10 12	Persuasion	4 6 8 10 12	Sorcellerie

HANDICAPS

ATOUTS

N	H
5	65
10	70
15	75
A	L
25	90
30	100
35	110
V	120
45	130
50	140
55	150

BEASTS AND BARBARIANS

Nom



VITALITE

Blessures -1 -2 -3 INC -2 -1 Fatigue

EXPERIENCE

Rang

Expérience

ARMES

Ame

Portée

Dégats

CdT Formin Notes

POUVOIRS

Pouvoir

Cout

Portée

Dommage/Effet Durée

PP:

ARMURES

Armure

Protection

Note

EQUIPEMENT

Total Pds Porté

Limite Poids

Lunes

Pénalité d'enc.

BACKGROUND