	Nom		5,		Compétences	Valeur	Dés à lancer	6	Eureka
	Profession		Age		Acrobaties			ЯGI (+)	
	Origine		Taille	65 13	Artisanat			INT (+)	
	Cheveux		Poids	42	Artisanat			INT (+)	
					Artisanat			INT (+)	
		1			Bluff			CHA (+)	
					Connaissances Empire et Familles			INT (+)	
					Connaissances Étranger			INT (+)	
				/	Connaissances Histoire et Divin			INT (+)	
	10 + CON x 4			PSY x 10	Connaissances Magie et Mystères			INT (+)	
					Connaissances Nature			INT (+)	
					Corps à corps			ЯGI (+)	
Caractéristiques					Course			VIV (+)	
					Décryptage			INT (+)	
FOR*(.	+)	(+)	$\mathcal{A}GI$	(+)	Défense			VIV (+)	
CON ♥ (.	+)	(+)	VIV*	(+)	Discrétion			ЯGI (+)	
					Dressage			CHA (+)	
СНА (.	+)	(+)	PER	(+)	Éloquence			CHA (+)	
					Entendre			PER (+)	
4					Équitation			ЯGI (+)	
Équipement					Escalade			FOR (+)	
Armes	* U Type	Spécial			Fouille			PER (+)	
	• 51	1			Intimidation			FOR (+)	
					Larcin			ЯGI (+)	
					Magie			PSY (+)	
					Mécanisme			ЯGI (+)	
Armure	Туре	Spécial			Médecine			INT (+)	
	51	1			Natation			FOR (+)	
					Navigation			INT (+)	
Bouclier	Bonus Défense	Spécial			Négoce			CHA (+)	
	+				Pistage			PER (+)	
					Psychologie			INT (+)	
Consommables				A & r q # 1)	Renseignements			CHA (+)	
					Saut			FOR (+)	
					Survivalisme			PER (+)	
S. 3					Tir			PER (+)	
9					Voir			PER (+)	
Joueur :	$\mathcal{D}$	ate de création :	$\mathcal E$	dition : 2.1.1			-	(_+)	
A contract of the contract of									

♦ Traits	Besace	Kaars :
◆ Talents		
	Historique	
<b>♦</b> Pouvoirs		
··	Motivation profor	nde
·	<b>○</b> Points de Desti	née
··	### Acquis :  ### : # :  (+1♥ ou +2₦ par 5   acquis)	Disponibles :  Utilisés en destin :  Dépensés en amélioration :

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR