

Talents	Descriptions		

Maîtrises Martiales

- Combat de rue**
(+10 CC +1 dégâts à mains nues)
- Lutte**
(+10 CC +10 F pour les prises)
- Armes lourdes**
- Armes de cavalerie**
- Armes de parade**
- Armes d'escrime**
- Fléaux**
- Arbalètes**
- Arcs longs**
- Armes à poudre**
- Armes de jet**
- Armes mécaniques**
- Armes paralysantes**
- Lance-pierres**

Armes

Nom	Enc	Type	Att	Dég	Port	Rch	Attributs
Total							

Armure

Nom	Enc	PA	Parties
Total			

Equipement

Equipement	Emplacement	Enc
Pièces		
Total		

Autres possessions

--

Argent

Co	Pistoles	Sous
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<small>20 Pistoles</small>	<small>12 Sous</small>	

10 pièces = 1 enc

Encombrement

Total

Capacité

Malus en M

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Initiative

1d10 + Ag

Notes

--

Nom et race : Carrière :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Blessures :

Talents :

Compétences :

Perception			
Dépl. Sil.			
Diss.			

Armures :

PA :

Tête 01-15	BG 16-35	BD 36-55	Corps 56-80	JG 81-90	JD 91-100

Armes :

Dotations :

Nom et race : Carrière :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Blessures :

Talents :

Compétences :

Perception			
Dépl. Sil.			
Diss.			

Armures :

PA :

Tête 01-15	BG 16-35	BD 36-55	Corps 56-80	JG 81-90	JD 91-100

Armes :

Dotations :

Nom et race : Carrière :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Blessures :

Talents :

Compétences :

Perception			
Dépl. Sil.			
Diss.			

Armures :

PA :

Tête 01-15	BG 16-35	BD 36-55	Corps 56-80	JG 81-90	JD 91-100

Armes :

Dotations :

Nom et race : Carrière :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Blessures :

Talents :

Compétences :

Perception			
Dépl. Sil.			
Diss.			

Armures :

PA :

Tête 01-15	BG 16-35	BD 36-55	Corps 56-80	JG 81-90	JD 91-100

Armes :

Dotations :