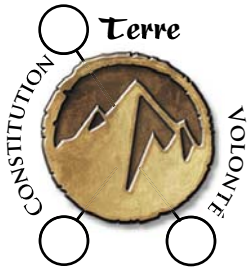
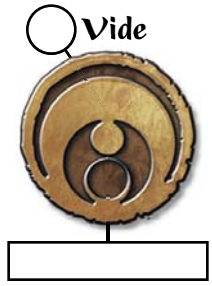
Nom: _____

Clan: _____ École: _____

Rang de Maîtrise: _____ Rang de Réputation: _____
Anneaux x 10 + Compétences + Bonus à la Réputation





Points de Vide Utilisés

Arme Principale

Jet d'Attaque (Trait/Compétence d'Arme)	
VD	Qualité
Capacités Spéciales	

Armure

Bonus au ND	Qualité
Capacités Spéciales	

ND pour être touché

ND pour être touché = Réflexes x 5 + Armure + Autres Modificateurs	
Autres Modificateurs	

Initiative

Jet de Réflexes/Réputation	
Initiative actuelle	

Blessures (Rang de Terre x 2 par niveau, Rang de Terre x 5 pour hors de combat)

Niveau de Blessures	Total	Actuelles
Indemne (+0)		
Egratigné (+3)		
Légèrement Blessé (+5)		
Blessé (+10)		
Gravement Blessé (+15)		
Impotent (+20)		
Épuisé (+40) 1 Point de Vide pour Agir		
Hors de combat Impossibilité d'agir		

Compétences

Nom de la Compétence	Spécialisations	Rangs	Compétence d'École
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐
			☐

Capacités de Maîtrise

Gloire: ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Honneur: ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Statut: ____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Souillure de l'Outremonde: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Points d'Expérience: _____

Équipement

Flèches

Type	Qté.

Héritage

Apparence

Avantages

Désavantages

Techniques, Sorts, Kata, Kiho, Pouvoirs de l'Outremonde