

Carac de ref	Compétence	Cout	5%	2%	1%	DM	Carac	Niv	Obj	Sp	Div	TOT
			Combat									
Arts Martiaux												
FO	Frappe 1		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
FO	Frappe 2		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
FO	Frappe 3		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
FO	Frappe 4		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Projection/balayage 1		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Projection/balayage 2		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Projection/balayage 3		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Projection/balayage 4		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/AG	Artillerie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/IT	Bagarre		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
FO	Combat à deux armes		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/FO	Culbutes d'attaque		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/RP	Culbutes d'esquive		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Désarm avec arme		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Désarm sans arme		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Grappin		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RP/AG	Iai		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AR/RP	Inconscience		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
FO/AG	Lance de cavalerie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG	Man en cuir souple		□□□□□□									
AG	Man. en cuir rigide		□□□□□□□□	□□□□□□□□								
AG	Man. en cotte de maille		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□							
AG	Man. en arm de plates		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD	Man étant étourdi		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/RS	Revers		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
Yadomejutsu												
RP/AG	Armes 1 main		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RP/AG	Armes 2 mains		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RP/AG	Armes d'hast		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RP/AG	Mains nues		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RP/AG	Projectiles		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
Concentration			Bonus par niveau : _____									
AD	Contrôle lycanth		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
XX	Défense adrénale		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM/AD	Frénésie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT	Localisation spatiale		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
Méditation												
AD/EM	Guérison		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/PR	Ki		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/EM	Purification		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/IT	Sommeil		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/PR	Suicide		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/AD	Transe		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
ME/AD	Mnémonique		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
Mouv. adrénaux												
PR/AD	Bond		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/AD	Dégainer		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/AD	Equilibre		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/AD	Force		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/AD	Réception		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/AD	Vitesse		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM	Sourcier		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/EM	Stabilisation corporelle		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
Exterieurs			Bonus par niveau : _____									
EM/PR	Animalerie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM/RS	Chargement		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/RP	Conduite		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/IT	Contacts		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM/PR	Contrôle animalier		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM/PR	Dressage		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/AD	Environnement hostile		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM/AG	Equitation		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Récupération		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/ME	Savoir régional		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/RS	Spéléologie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/ME	Survie dans la nature		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM/PR	Troupeaux		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							