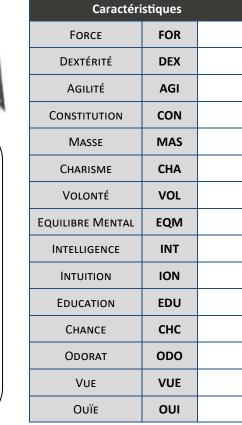
de l'elsonnage madivia	Nom du Joueur
PRÉNOM	
Noм	
PSEUDO / SURNOM	
PROFESSION	
Nationalité	
RÉSIDENCE	
Age:	
TAILLE :	
POIDS: TENDANCE PSY:	
TENDANCE I SI'.	





F	POINTS DE VOLONTÉ (VOL-7)							М	AX			
ACTUELS	<b>ACTUELS</b> 0 1 2 3 4 5 6 7								8	9	10	11
% RÉUSSITE	0	20	29	37	45	53	60	67	73	78	82	85

POINTS DE VIE (CON + $^{1}/_{2}$ MAS)							
MAXIN	иим						
SEUIL	- 2						
SEUIL	-4						
ACTUELS							
- 10	-9	-8	-7	-6	-5		
-4	-3	-2	-1	0	1		
2	3	4	5	6	7		
8	9	10	11	12	13		
14	15	16	17	18	19		
20	21	22	23	24	25		
26	27	28	29	30	31		

	DÉGÂTS TEMPORAIRES								
1	2	3	4	5	6				
7	8	9	10	11	12				
13	14	15	16	17	18				
19	20	21	22	23	24				

COMBAT À DISTANCE						
CATÉGORIE	NIVEAU	EXP				
1 - PETITS CALIBRES						
2 - AUTRES CALIBRES						
3 - ARMES D'ÉPAULE PETIT CALIBRE						
4 - ARMES D'ÉPAULE AUTRES CALIBRES ET FUSILS DE SNIPER						
5 - FUSILS D'ASSAUT						
6 - PISTOLETS MITRAILLEURS						
7 - LANCE-ROQUETTES						
8 - ARMES DE LANCER						
9 - arcs et arbalètes						

	MD Force						
TECHNIQUES DE CORPS À CORPS	NIVEAU	MD NIVEAU	EXP				
COMBAT DE RUE ((FORX2)+AGI)/5							

AUTOMATIQUE	NIVEAU	EXP
Anthropologie		
Botanique		
C. fond		
C. sprint		
Chercher		
Droit		
Economie		
Esquiver		
Géographie		
Grimper		
Histoire		
Lancer		
Langue natale		
Littérature		
Musique		
Orientation		
Physique géné-		
rale		
Pister		
Politique		
Psychologie		
Remarquer		
Sauter		
Se cacher		
Se mouvoir en		
silence		
Séduction		
Survie		
Tomber		
Zoologie		

AVEC BASES	NIVEAU	EXP
Commerce		
Cond. Auto		
Cond. Moto		
Cond. P.L.		
Crochetage		
Equitation		
Interrogatoire		
Jeu		
Jouer la comédie		
Manœuvrer bateau à voile		
Maquillage / Déguise- ment		
Nager		
Navigation		
Parachutisme		
Photographie		
Pickpocket		
Pil. Avion		
Pil. Bateau à moteur		
Pil. Engin à chenille		
Pil. Hélicoptère		
Plongée sous-marine		
Ski alpin		
Ski nordique		
Système D		

	ı	1
Sans Bases	NIVEAU	EXP
Archéologie		
Chimie		
Codage : Décodage		
Comptabilité		
Connaissances des		
Armes		
Contrefaçons		
Dessin		
Dessin industriel		
Electricité		
Electronique		
Informatique		
Langue		
Manipulation explo-		
sifs		
Mathématiques		
Mécanique		
Médecine		
Morse		
Occultisme		
Ouvrir coffre-fort		
Pharmacie		
Physique nucléaire		
Radio		
Secourisme		
Systèmes d'alarmes		
Tricher		

ARMES À FEU	MD	MÉCANISME	CAL.	RAP.DE TIR	Сара.	TEMPS. RE- CHARG	Munitions

ARMES DE CORPS À CORPS	MD	