

Surnom: _____

Nom: _____ **Karma total:** _____ **Karma actuel:** _____

Réputation: _____ **Renommée:** _____ **Rumeur:** _____ **Chance actuelle:** _____

Données Personnelles

Attributs physiques	Attributs mentaux	Attributs spéciaux		
Agilité: _____	Charisme: _____	Chance: _____	Initiative: _____	Sang-froid (VOL+CHA): _____
Constitution: _____	Intuition: _____	Essence: _____	Init. astrale: _____	Juger les intentions (INT+CHA): _____
Réaction: _____	Logique: _____	Magie: _____	Init. matricielle: _____	Soulever et transporter (FOR+CON): _____
Force: _____	Volonté: _____	Résonnance: _____	Passes d'init.: _____	Mémoire (LOG+VOL): _____

Attributs

	Objets	Notes	
_____	_____	_____	Marche (m/tour): _____
_____	_____	_____	Course (m/tour): _____
_____	_____	_____	Nage (m/tour): _____
_____	_____	_____	Levage su sol (kg): _____
_____	_____	_____	Levage dessus tête (kg): _____
_____	_____	_____	Poids (kg): _____
_____	_____	_____	Taille (cm): _____
_____	_____	_____	Sexe (mâle/femelle): _____
_____	_____	_____	Age (années): _____
_____	_____	_____	Style de vie: _____
_____	_____	_____	Métatype: _____

Description & Personnalité

Objets Divers

Statistiques

Traits	Type
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Traits

Moniteur de dommages physiques	Moniteur de dommages étourdissants	Moniteur de dommages matriciels
8 + (CON+2, arrondi sup.) cases	8 + (VOL+2, arrondi sup.) cases	8 + (SYS+2, arrondi sup.) cases

Moniteurs de Condition

SHADOWRUN

Ver. 1.0 fr

Agilité:	Constitution:	Réaction:	Force:	Magie:
Charisme:	Intuition:	Logique:	Volonté:	Résonnance:
Sang-froid (VOL+CHA):	Jauger les intentions (INT+CHA):	Soulever et transporter (FOR+CON):	Mémoire (LOG+VOL):	Chance:

Attributs

Compétences	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total	Compétences	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total
COMBAT					SOCIAL				
Armes de jet	_____	AGI	_____	= _____	Influence { Escroquerie	_____	CHA	_____	= _____
Armes de trait	_____	AGI	_____	= _____	Etiquette	_____	CHA	_____	= _____
Arme exotique	_____	AGI	_____	= _____	Leadership	_____	CHA	_____	= _____
Arme exotique	_____	AGI	_____	= _____	Négociation	_____	CHA	_____	= _____
Armes lourdes	_____	AGI	_____	= _____	Enseignement	_____	CHA	_____	= _____
Armes automatiques	_____	AGI	_____	= _____	Intimidation	_____	CHA	_____	= _____
Pistolets	_____	AGI	_____	= _____	TECHNIQUE				
Fusils	_____	AGI	_____	= _____	Armurerie	_____	LOG	_____	= _____
Armes contondantes	_____	AGI	_____	= _____	Art	_____	INT	_____	= _____
Armes tranchantes	_____	AGI	_____	= _____	Cybercombat	_____	LOG	_____	= _____
Combat à mains nues	_____	AGI	_____	= _____	Guerre électronique*	_____	LOG	_____	= _____
Esquive	_____	REA	_____	= _____	Hacking	_____	LOG	_____	= _____
MAGIE					Cybertechnologie*	_____	LOG	_____	= _____
Analyse astrale*	_____	INT	_____	= _____	Médecine*	_____	LOG	_____	= _____
Arcanes	_____	LOG	_____	= _____	Premiers soins	_____	LOG	_____	= _____
Bannissements*	_____	MAG	_____	= _____	Explosifs	_____	LOG	_____	= _____
Contrôle d'esprits*	_____	MAG	_____	= _____	Falsification	_____	AGI	_____	= _____
Invocation*	_____	MAG	_____	= _____	Serrurerie	_____	AGI	_____	= _____
Combat astral*	_____	VOL	_____	= _____	Hardware	_____	LOG	_____	= _____
Contresort*	_____	MAG	_____	= _____	Informatique	_____	LOG	_____	= _____
Lct de sorts*	_____	MAG	_____	= _____	Software*	_____	LOG	_____	= _____
Lct de sorts rituels*	_____	MAG	_____	= _____	Recherche de données	_____	LOG	_____	= _____
Enchantements	_____	MAG	_____	= _____	Méca. aéronautique*	_____	LOG	_____	= _____
PHYSIQUE					Méca. automobile*	_____	LOG	_____	= _____
Athlétisme { Course	_____	FOR	_____	= _____	Méca. industrielle*	_____	LOG	_____	= _____
Escalade	_____	FOR	_____	= _____	Méca. nautique*	_____	LOG	_____	= _____
Gymnastique	_____	AGI	_____	= _____	VEHICULE				
Natation	_____	FOR	_____	= _____	Anthropomorphes*	_____	REA	_____	= _____
Déguisement	_____	INT	_____	= _____	Appareils spaciaux*	_____	REA	_____	= _____
Escamotage	_____	AGI	_____	= _____	Appareils volants*	_____	REA	_____	= _____
Filature	_____	INT	_____	= _____	Armes de véhicules	_____	AGI	_____	= _____
Infiltration	_____	AGI	_____	= _____	Véhicules aquatiques	_____	REA	_____	= _____
Évasion	_____	AGI	_____	= _____	Véhicules exotiques*	_____	REA	_____	= _____
Navigation	_____	INT	_____	= _____	Véhicules terrestres	_____	REA	_____	= _____
Pistage	_____	INT	_____	= _____					
Survie	_____	VOL	_____	= _____					
Parachutisme	_____	CON	_____	= _____					
Perception	_____	INT	_____	= _____					
Plongée	_____	CON	_____	= _____					
RESONANCE									
Compilation*	_____	RES	_____	= _____					
Décompilation*	_____	RES	_____	= _____					
Inscription*	_____	RES	_____	= _____					

* Ne peut pas se défausser

Compétences

Compétences

Connaissances	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total	Langues	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____
_____	_____	INT	_____	= _____	_____	_____	INT	_____	= _____

Compétences de connaissances & de langues

Modifié par Pierre - Traduit par Quarrens

[illegible]

CON:	REA:	VOL:	Esquive:
			Défense combat à distance : <i>REA</i>
			Défense totale combat à distance : <i>REA+Esquive</i>
			Parer en mêlée : <i>REA+Comp. mêlée</i>
			Bloquer en mêlée : <i>REA+Combat à mains nues</i>
			Esquiver en mêlée : <i>REA+Esquive</i>
			Parade totale en mêlée : <i>REA+Comp. mêlée x2</i>
			Blocage totale en mêlée : <i>REA+Combat mains nues x2</i>
			Esquive totale en mêlée : <i>REA+Esquive+Esquive</i>
			Esquive acrobatique (m/d) : <i>REA+Esquive+gymnastique</i>
			Défense contre sort physique : <i>CON+Contresort</i>
			Défense contre sort mana : <i>VOL+Contresort</i>

Armure & Défense

Equipements de combat divers & notes

[illegible]

Armes à distance

[illegible]

Munitions

Armes de corps à corps

[illegible]

Contacts

[illegible]

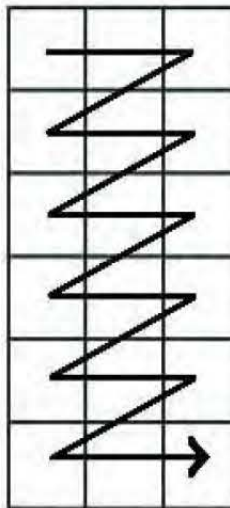
Identités

Permis[illegible]**Notes - Divers**

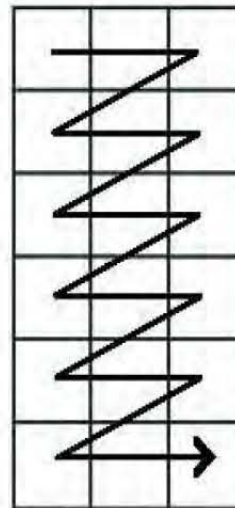
[illegible]

Véhicules

Notes



8 + (CON+2, arrondi sup.) cases


$$8 + (\text{CON} \div 2, \text{arrondi sup.}) \text{ cases}$$

Notes

Moniteurs de condition

Shéma d'emplacements des accessoires

Procédures d'opérations standard

Modifié par Pierre - Traduit par Quarrens



Agilité:	Constitution:	Réaction:	Force:	Init. matricielle:
Charisme:	Intuition:	Logique:	Volonté:	Résonnance:
Sang-froid (VOL+CHA):	Jauger les intentions (INT+CHA):	Soulever et transporter (FOR+CON):	Mémoire (LOG+VOL):	Degré de submersion:

Attributs

Commlink:		Système d'exploitation (OS):	
Réponse:	Signal: CCME:	Firewall:	Système:

Commlink

Programme	Comp. associée	Indice	Ind.Comp.	Total	Programme	Comp. associée	Indice	Ind.Comp.	Total
Courants									
Analyse	Informatique	—	+	=	Blackout	Cybercombat	—	+	=
Catalogue	Rech. Données	—	+	=	Blackout	Hacking	—	+	=
Commande	Informatique	—	+	=	Bombe matricielle	Informatique	—	+	=
Commande non autorisée	Hacking	—	+	=	CCME		—	+	=
Cryptage	Guerre électronique	—	+	=	Décryptage	Guerre électronique	—	+	=
Edition	Informatique	—	+	=	Désamorçage	Hacking	—	+	=
Edition non autorisée	Hacking	—	+	=	Exploitation	Hacking	—	+	=
Filtre de réalité	Réponse	—	+	=	Falsification	Hacking	—	+	=
Scan	Guerre électronique	—	+	=	Filtre de biofeedback	Volonté	—	+	=
Hacking					Furtivité	Hacking	—	+	=
Armure	Système	—	+	=	Médie	Informatique	—	+	=
Attaque (Icône)	Cybercombat	—	+	=	Pistage	Informatique	—	+	=
Attaque (Programme)	Hacking	—	+	=	Renifleur (câblé)	Hacking	—	+	=
Black Hammer	Cybercombat	—	+	=	Renifleur (WiFi)	Guerre électronique	—	+	=
Black Hammer	Hacking	—	+	=			—	+	=

Programmes & Formes complexes

Programmes & Formes complexes

Groupe	Attribut	Compétence	Indice	Ind.Comp.	Total	Objet	Indice
Technomancie	RES	Compilation*	—	+	—	=	—
	RES	Décompilation*	—	+	—	=	—
	RES	Inscription*	—	+	—	=	—
Piratage	LOG	Cybercombat	—	+	—	=	—
	LOG	Guerre électronique*	—	+	—	=	—
	LOG	Hacking	—	+	—	=	—
Electronique	LOG	Hardware*	—	+	—	=	—
	LOG	Informatique	—	+	—	=	—
	LOG	Software*	—	+	—	=	—
	LOG	Recherche de données	—	+	—	=	—

* Ne peux pas se défausser

Compétences de Hacking

[illegible]

Sprites

Accessoires & autres programmes

Charisme:

Volonté

Intuition:

Magie:

Logique:

Grade d'initiation:

Attributs

Sorts	Type	Portée	Dmg	Durée	Val. drain
Sorts de combat (E = Élémentaire) (Dommages = Puissance + succès excédentaires) (F+2) ±					
[] Flot acide (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Vague toxique (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Direct	P	Toucher	E	Instant.	-2
[] Pain	P	CDV	E	Instant.	0
[] Explosion	P	CDV (Z)	E	Instant.	+2
[] Toucher mortel	M	Toucher	P	Instant.	-2
[] Eclair mana	M	CDV	P	Instant.	0
[] Boule mana	M	CDV (Z)	P	Instant.	+2
[] Lance-flammes (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Boule de feu (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Eclair de foudre (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Boule de foudre (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Fracasement	P	Toucher	P	Instant.	-1
[] Eclair de force	P	CDV	P	Instant.	+1
[] Boule de force	P	CDV (Z)	P	Instant.	+3
[] Coup étourdissant	M	Toucher	E	Instant.	-3
[] Eclair étourdissant	M	CDV	E	Instant.	-1
[] Boule étourdissante	M	CDV (Z)	E	Instant.	+1

Sorts de détection

[] Analyse d'objet	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Analyse de véracité	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Clairaudience	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Clairvoyance	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Sens du combat	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Détection des ennemis	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Détection des ennemis, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+3
[] Détection d'un individu	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Détection de la vie	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Détection de la vie, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Délect. Forme de vie	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Délect. Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Délect. Forme de vie	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Délect. Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Délect. Forme de vie	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Délect. Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Délect. Objet	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] Délect. Objet	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] Délect. Objet	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] Détection de la magie	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Détection de la magie, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Lien mental	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Sonde mentale	M	Toucher	-	Maint.	+2

Sorts de santé

[] Antidote	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Soins de maladie	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Diminution de Agilité	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Constitution	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Réaction	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Force	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Charisme	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Intuition	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Logique	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Volonté	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Désintoxication	M	Toucher	-	Perm.	-4
[] Soins	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Hibernation	M	Toucher	-	Maint.	-3

Sorts

Modifié par Pierre - Traduit par Quarrens

	Indice	Ind.Comp.	Total
Bannissement	—	—	—
Combat astral	—	—	—
Contresort	—	—	—
Contrôle d'esprits	—	—	—
Invocation	—	—	—
Lancement de sorts	—	—	—
Lancement de sorts rituels	—	—	—

Compétences de magie

Résistance au drain
= Volonté +
Logique (mages)
Charisme (shamans)
Intuition (autres)

Res. Drain

Sorts	Type	Portée	Dmg	Durée	Val. drain
Sorts de santé (suite)					
[] Augmentation de Agilité	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Constitution	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Réaction	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Force	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Charisme	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Intuition	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Logique	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Volonté	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Oxygénation	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Prophylaxie	M	Toucher	-	Maint.	-2
[] Résistance à la douleur	M	Toucher	-	Perm.	P.202
[] Stabilisation	M	Toucher	-	Maint.	P.202

Sorts de d'illusion

[] Confusion	M	CDV	-	Maint.	0
[] Confusion de masse	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Chaos	M	CDV	-	Maint.	+1
[] Monde chaotique	M	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Spectacle	M	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Spectacle Tridéo	P	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Invisibilité	M	CDV	-	Maint.	0
[] Invisibilité améliorée	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Masque	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Masque physique	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Illusion	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Illusion Tridéo	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Chut	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Silence	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Furtivité	P	CDV	-	Maint.	+1

Sorts de manipulation

[] Armure	P	CDV	-	Maint.	+3
[] Contrôle des actes	M	CDV	-	Maint.	0
[] Contrôle des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Contrôle des émotions	M	CDV	-	Maint.	0
[] Manipulation des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Contrôle des pensées	M	CDV	-	Maint.	+2
[] Contrôle des pensées des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+4
[] Projectile	P	CDV	-	Instant.	+1
[] Couche de glace	P	CDV (Z)	-	Instant.	+3
[] Combustion	P	CDV	-	Perm.	0
[] Influence	M	CDV	-	Perm.	+1
[] Liquéfaction	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Lévitacion	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Lumière	P	CDV (Z)	-	Maint.	-1
[] Doigts télékinésiques	M	CDV	-	Maint.	+1
[] Barrière mana	M	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Pétrification	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Barrière physique	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Poltergeist	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Ténébres	P	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Changeforme	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1

Sorts

Ver. 1.0 fr

Tradition :

Combat :

Détection :

Santé :

Illusion :

Manipulation :

Drain : VOL+

Tradition

Background magique

max. de services = Test d'invocation =

Puissance max. d'un esprit = MAG =

max. d'esprits contrôlés = CHA =



maximum de focus liés = MAG =

maximum de focus activés = LOG =

Esprit	Puiss.	Services	Lié / Non lié

Focus	Type	Puissance

Esprits

Focus

Points de pouvoir :

Points de pouvoir = MAG ou nombre de points de MAG dédiés aux disciplines d'adepte pour les Adeptes Mystiques

Points de pouvoir d'adepte

Pouvoir	Coût	Niveau	Total
<input type="checkbox"/> Armure mystique	1/niv.		
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : AGI	1/niv.		
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : CON	1/niv.		
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : REA	1/niv.		
<input type="checkbox"/> Attribut physique amélioré : FOR	1/niv.		
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : AGI	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : CON	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : REA	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Augmentation d'attribut : FOR	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. combat améliorée	0,5/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Comp. active améliorée	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Contrôle corporel	0,5/niv.		
<input type="checkbox"/> Contrôle vocal	0,5	1	
<input type="checkbox"/> Coup critique	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Grand saut	0,25/niv.		

Pouvoir	Coût	Niveau	Total
<input type="checkbox"/> Guérison rapide	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Immunité naturelle	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Mains mortelles	0,5	-	
<input type="checkbox"/> Parade de projectiles	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Perception accrue	0,25/niv.		
<input type="checkbox"/> Perception astrale	1	-	
<input type="checkbox"/> Réflexes améliorés			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Niveau 1	2	-	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Niveau 2	3	-	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Niveau 3	5	-	
Résistance à la douleur	0,5/niv.		
Résistance aux sorts	0,5/niv.		
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens amélioré	0,25	-	
<input type="checkbox"/> Sens du combat	0,5/niv.		

Total des points de pouvoir dépensés :

Pouvoirs d'adepte

Pouvoirs d'adepte

Modifié par Pierre - Traduit par Quarrens



Ver. 1.0 fr

Attribut/Comp./Sort Forme/Focus/Etc.	Points de Karma	Date
_____ acheté avec _____	Pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	

Dépenses de Karma

Attribut/Comp./Sort Forme/Focus/Etc.	Points de Karma	Date
_____ acheté avec _____	Pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	
_____ acheté avec _____	pts de Karma le _____	

Dépenses de Karma

Notes d'évolution

Modifié par Pierre - Traduit par Quarrens



Main Droite

[illegible]

Oreilles

Total	_____

Yeux

[illegible]

Main Gauche

[illegible]

Bras Droit

Total	

Bras Gauche

Total	

Jambe Droite

[illegible]

Jambe Gauche

[illegible]

Pied Droit

[illegible]

Torse

Total	_____

Pied Gauche

Total	

Notes:

Coût Essence total: