

Nom du personnage \_\_\_\_\_ NLS \_\_\_\_\_

### PACTE DU CHASSEUR



LA FEUILLE DE SORTS DES RÔDEURS

### OPTIONS DE MAGIE, DONNS, NOTES

| SORTS                |                        |                        |                        |        |                      |                      |
|----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|--------|----------------------|----------------------|
| Total /jour          | Base /jour             | Mod. Carac.            | Mod. Divers            | DD JDS | Nbre connus          |                      |
| <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> | 0      | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> | 1      | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> | 2      | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> | 3      | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="text"/> | = <input type="text"/> | + <input type="text"/> | + <input type="text"/> | 4      | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

**SORTS** Portée courte  7,5m +1,5m/2 NLS (2, 4, 6, ...) Portée moyenne  30m +3m/NLS (2, 3, 4, ...) Portée longue  120m +12m/NLS (2, 3, 4, ...) Concentration  % d'échec  Vaincre la RM

#### NIVEAU 1

|   |   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Abondance de munitions UC  | <input type="checkbox"/> Charge de fourmi APG                 | <input type="checkbox"/> Détection des aberrations APG   | <input type="checkbox"/> Lames de plomb APG     | <input type="checkbox"/> Orbe libérateur UC               |
| <input type="checkbox"/> Alarme                     | <input type="checkbox"/> Charme-animal                        | <input type="checkbox"/> Détection des collets et fosses | <input type="checkbox"/> Lanterne dansante APG  | <input type="checkbox"/> Passage sans traces              |
| <input type="checkbox"/> Anticipation du danger ADM | <input type="checkbox"/> Communication avec les animaux       | <input type="checkbox"/> Diagnostic ADM                  | <input type="checkbox"/> Lecture de la magie    | <input type="checkbox"/> Pistage des traces APG           |
| <input type="checkbox"/> Apaisement des animaux     | <input type="checkbox"/> Connaissance du borgne UC            | <input type="checkbox"/> Enchevêtrement                  | <input type="checkbox"/> Manteau d'ombre APG    | <input type="checkbox"/> Planer APG                       |
| <input type="checkbox"/> Appel d'un animal APG      | <input type="checkbox"/> Connaître son ennemi ADM             | <input type="checkbox"/> Endur. vs énergies destructives | <input type="checkbox"/> Messenger animal       | <input type="checkbox"/> Ralentissement du poison         |
| <input type="checkbox"/> Arc de gravité APG         | <input type="checkbox"/> Convocation d'alliés mineur ADM      | <input type="checkbox"/> Grand pas                       | <input type="checkbox"/> Métal solaire UC       | <input type="checkbox"/> Résist. vs énergies destructives |
| <input type="checkbox"/> Arc-bâton UC               | <input type="checkbox"/> Convocation d'alliés naturels I      | <input type="checkbox"/> Hostilité forcée UC             | <input type="checkbox"/> Monture de guerre ADM  | <input type="checkbox"/> Saut                             |
| <input type="checkbox"/> Arme boomerang UC          | <input type="checkbox"/> Cor de poursuite ADM                 | <input type="checkbox"/> Hurlement du chasseur APG       | <input type="checkbox"/> Morsure magique        | <input type="checkbox"/> Sens développés APG              |
| <input type="checkbox"/> Aspect du faucon APG       | <input type="checkbox"/> Démarche aérienne APG                | <input type="checkbox"/> Infatigable poursuivant APG     | <input type="checkbox"/> Négation de l'arme APG | <input type="checkbox"/> Tir longue distance UC           |
| <input type="checkbox"/> Bulle d'air UC             | <input type="checkbox"/> Détection de la faune et de la flore | <input type="checkbox"/> Invisibilité aux animaux        |   |   |

#### NIVEAU 2

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Abri de toile ADM           | <input type="checkbox"/> Assistant de chargement UC          | <input type="checkbox"/> Démarche du caméléon APG                  | <input type="checkbox"/> Immobilisation d'animal      | <input type="checkbox"/> Repérer les faiblesses  |
| <input type="checkbox"/> Accélération du poison APG  | <input type="checkbox"/> Cacher le camp APG                  | <input type="checkbox"/> Endur. vs nrg destructives (partagées) UC | <input type="checkbox"/> Mâchoires d'acier APG        | <input type="checkbox"/> Sagesse de hibou        |
| <input type="checkbox"/> Ami de la forêt UC          | <input type="checkbox"/> Charge de fourmi (partagé) UC       | <input type="checkbox"/> Endurance de l'ours                       | <input type="checkbox"/> Mur de vent                  | <input type="checkbox"/> Sens aiguisés ADM       |
| <input type="checkbox"/> Appel des pierres APG       | <input type="checkbox"/> Chien de chasse APG                 | <input type="checkbox"/> Éruption de fleches APG                   | <input type="checkbox"/> Œil de faucon APG            | <input type="checkbox"/> Soins légers            |
| <input type="checkbox"/> Arme boomerang (partagé) UC | <input type="checkbox"/> Collet                              | <input type="checkbox"/> Esprit protecteur APG                     | <input type="checkbox"/> Œil du chasseur APG          | <input type="checkbox"/> Soldats de la nature UC |
| <input type="checkbox"/> Arme polyvalente APG        | <input type="checkbox"/> Communication avec les plantes      | <input type="checkbox"/> Férocité du blaireau ADM                  | <input type="checkbox"/> Peau d'écorce                | <input type="checkbox"/> Tir par ricochet UC     |
| <input type="checkbox"/> Armure sans effort UC       | <input type="checkbox"/> Convocation d'alliés naturels II    | <input type="checkbox"/> Feu de camp abrité APG                    | <input type="checkbox"/> Perception des indices APG   | <input type="checkbox"/> Tout se mange           |
| <input type="checkbox"/> Aspect animal UC            | <input type="checkbox"/> Création de carte au trésor (M) APG | <input type="checkbox"/> Grâce féline                              | <input type="checkbox"/> Plaie au visage UC           | <input type="checkbox"/> Vague APG               |
| <input type="checkbox"/> Aspect de l'ours APG        | <input type="checkbox"/> Croissance d'épine                  | <input type="checkbox"/> Guide APG                                 | <input type="checkbox"/> Protect. vs nrg destructives |  |

#### NIVEAU 3

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Aspect animal supérieur UC        | <input type="checkbox"/> Démarche aérienne de groupe APG | <input type="checkbox"/> Lien mental avec le compagnon UC          | <input type="checkbox"/> Rabougrissement des plantes                   |
| <input type="checkbox"/> Aspect du cerf APG                | <input type="checkbox"/> Élan de rapidité UC             | <input type="checkbox"/> Manteau de vent APG                       | <input type="checkbox"/> Ralentissement du poison (partagé) UC         |
| <input type="checkbox"/> Balle dédiée UC                   | <input type="checkbox"/> Empire végétal                  | <input type="checkbox"/> Marche sur l'onde                         | <input type="checkbox"/> Rapetissement animal                          |
| <input type="checkbox"/> Bénédiction de la taupe ADM       | <input type="checkbox"/> Ennemi du moment APG            | <input type="checkbox"/> Morsure magique suprême                   | <input type="checkbox"/> Répulsif                                      |
| <input type="checkbox"/> Bulle de vie APG                  | <input type="checkbox"/> Forme d'arbre                   | <input type="checkbox"/> Neutralisation du poison                  | <input type="checkbox"/> Résist. vs énergies destructives (partagé) UC |
| <input type="checkbox"/> Convocation d'alliés naturels III | <input type="checkbox"/> Griffes sanglantes APG          | <input type="checkbox"/> Projectile empoisonné APG                 | <input type="checkbox"/> Soins modérés                                 |
| <input type="checkbox"/> Creusement ADM                    | <input type="checkbox"/> Guérison des maladies           | <input type="checkbox"/> Protect. vs nrg destructives (partagé) UC | <input type="checkbox"/> Vision dans le noir                           |
| <input type="checkbox"/> Croissance végétale               | <input type="checkbox"/> Infatigables poursuivants APG   | <input type="checkbox"/> Puissantes mâchoires APG                  | <input type="checkbox"/> Vents capricieux ADM                          |

#### NIVEAU 4

|   |   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Antidétection (M)                | <input type="checkbox"/> Bosquet reposant APG             | <input type="checkbox"/> Esprit de l'arc APG               | <input type="checkbox"/> Rappel de compagnon animal ADM | <input type="checkbox"/> Vision dans le noir (partagé) UC   |
| <input type="checkbox"/> Aspect de loup APG               | <input type="checkbox"/> Communication avec la nature     | <input type="checkbox"/> Liberté de mouvement              | <input type="checkbox"/> Soins importants               | <input type="checkbox"/> Vision dans le noir supérieure ADM |
| <input type="checkbox"/> Balle dédiée supérieure UC       | <input type="checkbox"/> Convocation d'alliés naturels IV | <input type="checkbox"/> Marche dans les airs (partagé) UC | <input type="checkbox"/> Trouver la proie UC            | <input type="checkbox"/> Voyage dans les arbres             |
| <input type="checkbox"/> Bénédiction de la salamandre APG | <input type="checkbox"/> Croissance animale               | <input type="checkbox"/> Pacte avec la terre UC            |   |   |

### PARCHEMINS & POTIONS

### COMPAGNON ANIMAL

| FOR                          | DEX                          | CON                  | Nom                        | RACE / TYPE                  | TAILLE (TYPE) & POIDS  |                              | ÂGE                         | SEXE                                    |                                    |
|------------------------------|------------------------------|----------------------|----------------------------|------------------------------|--|------------------------------|-----------------------------|---|------------------------------------|
| Score <input type="text"/>   | <input type="text"/>         | <input type="text"/> | RÉF <input type="text"/>   |                              | Base <input type="text"/> Max <input type="text"/>                 |                              |                             |   |                                    |
| Mod <input type="text"/>     | <input type="text"/>         | <input type="text"/> | VIG <input type="text"/>   |                              | Résistances <input type="text"/> Déplacements <input type="text"/> |                              |                             |   | Points de Vie <input type="text"/> |
| Score <input type="text"/>   | <input type="text"/>         | <input type="text"/> | VOL <input type="text"/>   |                              |  |                              |                             |   |                                    |
| Mod <input type="text"/>     | <input type="text"/>         | <input type="text"/> | BBB <input type="text"/>   | Init. <input type="text"/>   | Percept <input type="text"/>                                       | Toucher <input type="text"/> | Dégâts <input type="text"/> | Critique <input type="text"/>           |                                    |
| CA <input type="text"/>      | DMC <input type="text"/>     | <input type="text"/> | CAC <input type="text"/>   | Attaque <input type="text"/> |  |                              |                             |   |                                    |
| surpris <input type="text"/> | contact <input type="text"/> | <input type="text"/> | DIST. <input type="text"/> | Attaque <input type="text"/> |  |                              |                             |   |                                    |
|                              |                              |                      | BMC <input type="text"/>   | Attaque <input type="text"/> |  |                              |                             | Attaques spéciales <input type="text"/> |                                    |

COMPÉTENCES, DONNS, CAPACITÉS SPÉCIALES, POURS. ÉQUIPEMENT, LANGAGES, NOTES, ETC.