

CARACTÉRISTIQUES

ASCENDANCE _____
 VITESSE _____ TAILLE _____ POIDS _____ ÂGE _____ H F
 TRAITS _____

CLASSE _____
 HISTORIQUE _____
 DIVINITÉ _____ NIVEAU _____ EXPÉRIENCE _____ /1000

FORCE	DEXTÉRITÉ	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
MOD. <input type="text"/>	MOD. <input type="text"/>	MOD. <input type="text"/>	MOD. <input type="text"/>	MOD. <input type="text"/>	MOD. <input type="text"/>

PV MAX <input type="text"/>	PV RESTANTS <input type="text"/>	PV TEMPORAIRES <input type="text"/>	PTS HEROÏSME <input type="text"/>	DD de classe (10+) <input type="text"/>
-----------------------------	----------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	---

	LOYAL	NEUTRE	CHAOTIQUE
BON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NEUTRE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MAUVAIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LANGUES	
COMMUN.....	<input type="checkbox"/>
COMMUN DES PROFONDEURS.....	<input type="checkbox"/>
DRACONIQUE.....	<input type="checkbox"/>
ELFIQUE.....	<input type="checkbox"/>
GNOME.....	<input type="checkbox"/>
GOBELIN.....	<input type="checkbox"/>
HALFELIN.....	<input type="checkbox"/>
JOTUN.....	<input type="checkbox"/>
NAIN.....	<input type="checkbox"/>
ORC.....	<input type="checkbox"/>
SYLVESTRE.....	<input type="checkbox"/>
_____.....	<input type="checkbox"/>
_____.....	<input type="checkbox"/>
_____.....	<input type="checkbox"/>



INVENTAIRE

ÉQUIPEMENT À PORTÉE DE MAIN

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

OBJETS MAGIQUES

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT HORS DE PORTÉE

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

RICHESSES

	PIECES D'OR <input type="text"/>	ARGENT <input type="text"/>	CUIVRE <input type="text"/>
	ENCOMBREMENT <input type="text"/>	SURCHARGE <input type="text"/>	ENC. MAX <input type="text"/>
		5+FOR	10+FOR

MAGIE

CARAC

- ARCANIQUE
- DIVINE
- PRÉPARÉ
- OCCULTE
- SPONTANÉ
- PRIMORDIALE

ATTAQUE

DIFFICULTE (10+)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NB DE SORTS										
SORTS RESTANTS										

TOURS DE MAGIE

SORTS

_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:
_____	<input type="radio"/>	_____	NIV:

SORTS FOCALISÉS

<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:	<input type="radio"/>	_____	NIV:

SORTS

<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:
<input type="radio"/>	_____	NIV:

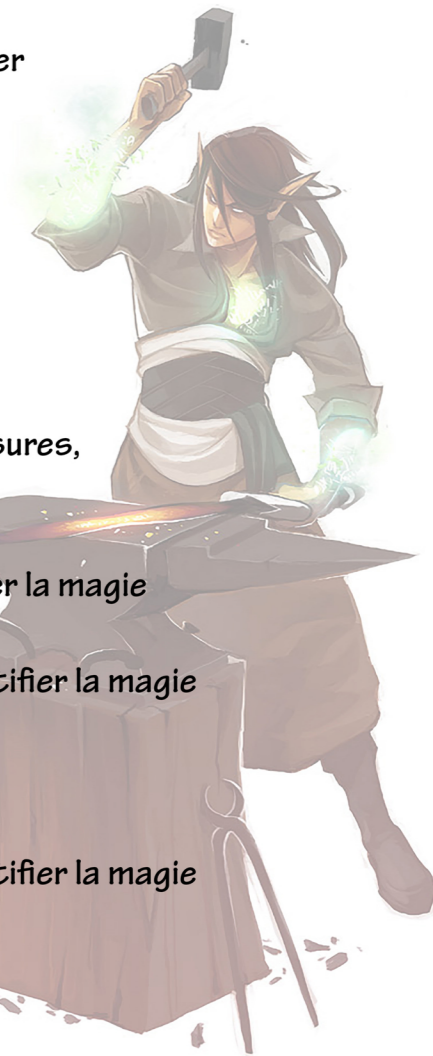
SORTS INNES

PTS FOCUS

RESTANTS

COMPÉTENCES

- ACROBATIE** ○○○○ DEX Déplacement acrobatique, Garder l'équilibre, ^qManoeuvrer en vol, ^qSe faufiler
- ARCANES** ○○○○ INT ^qSe souvenir, ^qApprendre un sort, ^qDéchiffrer un texte, ^qEmprunter un sort arcanique, ^qIdentifier la magie
- ARTISANAT** ○○○○ INT Réparer, ^qSe souvenir, ^qFabriquer, ^qGagner de l'argent, ^qIdentifier l'alchimie
- ATHLÉTISME** ○○○○ FOR Croc-en-jambe, Escalader, Forcer l'ouverture, Nager, Pousser, Saisir, Sauter en longueur, Saut en hauteur, ^qDésarmer
- CONNAISSANCE** ○○○○ INT ○○○○ INT ^qSe souvenir, ^qGagner de l'argent
- DIPLOMATIE** ○○○○ CHA Faire bonne impression, Recueillir des informations, Solliciter
- DISCRÉTION** ○○○○ DEX Dissimuler un objet, Être furtif, Se cacher
- DUPERIE** ○○○○ CHA Faire diversion, Mentir, Se déguiser, ^qFeinter
- INTIMIDATION** ○○○○ CHA Contraindre, Démoraliser
- MÉDECINE** ○○○○ SAG Prodiguer les premiers soins, ^qSe souvenir, ^qSoigner les blessures, ^qSoigner un empoisonnement, ^qSoigner une maladie
- NATURE** ○○○○ SAG Diriger un animal, ^qSe souvenir, ^qApprendre un sort, ^qIdentifier la magie
- OCCULTISME** ○○○○ INT ^qSe souvenir, ^qApprendre un sort, ^qDéchiffrer un texte, ^qIdentifier la magie
- PERCEPTION** ○○○○ SAG Vigilance
- RELIGION** ○○○○ SAG ^qSe souvenir, ^qApprendre un sort, ^qDéchiffrer un texte, ^qIdentifier la magie
- REPRÉSENTATION** ○○○○ CHA ^qSe produire, ^qGagner de l'argent
- SOCIÉTÉ** ○○○○ INT ^qSe souvenir, Subsister, ^qContrefaire, ^qDéchiffrer un texte
- SURVIE** ○○○○ SAG S'orienter, Subsister, ^qDissimuler des traces, ^qPister
- VOL** ○○○○ DEX Escamoter un objet, Voler, ^qCrocheter une serrure, ^qDésamorcer un dispositif



CAPACITÉS, POUVOIRS ET DONS

POUVOIRS ET DONS ANCESTRAUX

Spécial 1^{er}
 Héritage 1^{er}
 Don 1^{er}
 Don 5^{eme}
 Don 9^{eme}
 Don 13^{eme}
 Don 17^{eme}

DONS DE COMPÉTENCES

Historique
 2^{eme}
 4^{eme}
 6^{eme}
 8^{eme}
 10^{eme}
 12^{eme}
 14^{eme}
 16^{eme}
 18^{eme}
 20^{eme}

DONS GÉNÉRAUX

3^{eme}
 7^{eme}
 11^{eme}
 15^{eme}
 19^{eme}

CAPACITÉS ET DONS DE CLASSE

Capacité 1^{er}
 Capacité 1^{er}
 Don 1^{er}
 Don 2^{eme}
 Capacité 3^{eme}
 Don 4^{eme}
 Capacité 5^{eme}
 Don 6^{eme}
 Capacité 7^{eme}
 Don 8^{eme}
 Capacité 9^{eme}
 Don 10^{eme}
 Capacité 11^{eme}
 Don 12^{eme}
 Capacité 13^{eme}
 Don 14^{eme}
 Capacité 15^{eme}
 Don 16^{eme}
 Capacité 17^{eme}
 Don 18^{eme}
 Capacité 19^{eme}
 Don 20^{eme}

DONS BONUS

RENCONTRES

VIGUEUR
 ○○○○ CON

RÉFLEXES
 ○○○○ DEX

VOLONTÉ
 ○○○○ SAG

○○○○ **SANS ARMURE**

○○○○ **ARMURES LÉGÈRES**

○○○○ **ARMURES INTERMÉDIAIRES**

○○○○ **ARMURES LOURDES**

○○○○ **MAINS NUES**

○○○○ **ARMES SIMPLES**

○○○○ **ARMES DE GUERRE**

○○○○



CA = 10 + DEX (OU MAX) + ARMURE + MAÎTRISE + DIVERS

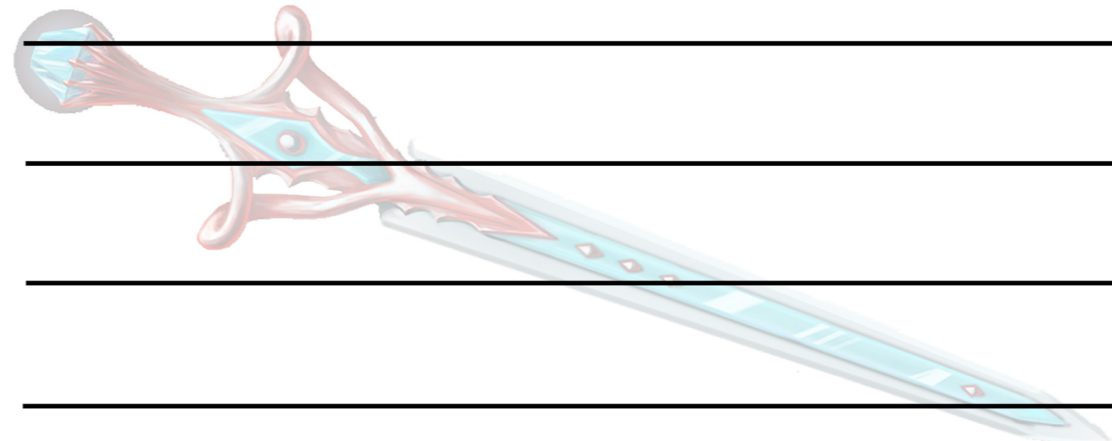
ARMURE

BOUCLIER

Bonus CA	DEX Max	FOR Min	Malus
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

BLESSÉ ○○○

MOURANT ○○○○



ATTAQUE	DEGATS
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ACTIONS BASIQUES Aider➔➡, Bondir➔, Chercher➔, Deviner les intentions➔, Faire un pas➔, Frapper➔, Interagir (Manipuler)➔, Marcher rapidement➔, Mise à l'abri➔, Parler (1 phrase courte)⬠, Préparer➔➔, Ramper➔, Retarder⬠, Relâcher➔, S'échapper d'une emprise➔, Se jeter à terre➔, Se relever➔

ACTIONS BASIQUES SPÉCIALISÉES Arrêter une chute➡, Creuser➔, Détourner le regard➔, Lever un bouclier➔, Se mettre en selle➔, Se raccrocher in extremis➡, Signaler➔, Voler➔

RÉACTIONS Attaque d'opportunité➡

SORTS Lancer un sort➔➔(en général), Maintenir un sort➔, Révoquer➔

1 Tour (6 secondes)
 =
 3 Actions +
 1 Action Gratuite +
 1 Réaction

➔ 1 Action
 ➔➔ 2 Actions
 ➔➔➔ 3 Actions
 ⬠ Action Gratuite
 ➡ Réaction

