

APTITUDES SPÉCIALES DU CONJURATEUR



LA FEUILLE DE SORTS DU CONJURATEUR

OPTIONS DE MAGIE, DONNS, NOTES

Nom du personnage Nls

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"/>	1	<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"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	4	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	5	<input type="text"/>
<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	6	<input type="text"/>

ÉIDOLON

Nom de l'Éidolon

RACE / TYPE

CLASSES / ARCHÉTYPE & NIVEAUX

FP

Align

Sexe

CHARACTÉRISTIQUES

TAILLE (TYPE) & POIDS

ESPACE OCCUPÉ / ALLONGE

CHEVEUX / POILS

PEAU

DEXTRIE

FOR	DEX	CON	SAG	INT	CHA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

REF	VIG	VOL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RÉSISTANCES
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

DÉPLACEMENTS
Base <input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

PERCEPTIONS
Score <input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

POINTS DE VIE
Max <input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

Défenses

CA Optimale CA surpris

CA de contact DMC

Attaques

Init. BBA Base CAC Base DIST. BMC

Attaque	Toucher	Dégâts	Critique	Type / FP
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Capacités Spéciales, Donns, Pouvoirs, Évolutions, Divers

Attaques Spéciales _____

Défenses Spéciales _____

Compétences cc Total Carac Rang Mod

Acrobatie * _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Art de la magie	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Artisanat *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Bluff *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Connaissances	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Exploration	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Folklore local	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Géographie	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Histoire	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Ingénierie	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Mystères	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Nature	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Noblesse	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Plans	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
— Religion	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Déguisement *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Diplomatie *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Discrétion * _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>

cc Total Carac Rang Mod

Dressage	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Équitation *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Escalade * _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Escamotage _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Estimation *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Évasion * _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidation *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Linguistique	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Natation * _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Perception *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Premiers secours *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Profession	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Psychologie *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Représentation *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Sabotage _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Survie *	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Utilisation d'objets magiques	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>
Vol * _{arm}	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	<input type="text"/>

Niveau 0

- Asperion d'acide
- Assistance divine
- Détection de la magie
- Hébétement
- Lecture de la magie
- Lumière
- Manipulation à distance
- Message
- Ouverture / Fermeture
- Réparation
- Résistance
- Signature magique
-
-

- Coursier fantôme
- Création de fosse (F)^{APG}
- Détection de l'invisibilité
- Détection de pensées
- Détection faussée
- Distorsion spatiale^{UC}
- Endurance de l'ours
- Évolution mineure^{APG}
- Flou
- Force de taureau
- Grâce féline
- Invisibilité
- Lenteur
- Modification d'apparence
- Monture (partagé)^{UC}
- Mur de vent
- Nuée grouillante
- Pattes d'araignée
- Peau d'écorce
- Planer^{APG}
- Poussière scintillante
- Protection vs la Loi (partagé)^{UC}
- Protection vs le Bien (partagé)^{UC}
- Protection vs le Chaos (partagé)^{UC}
- Protection vs le Mal (partagé)^{UC}
- Protection contre les projectiles
- Rapidité
- Résistance vs énergies destructives
- Restauration d'eidolon mineure^{ADM}
- Ruse du renard
- Sagesse du hibou
- Splendeur de l'aigle
-
-

- Mur de glace
- Nuage nauséabond
- Orbe aqueux^{APG}
- Pattes d'araignée (partagé)^{UC}
- Peau de pierre (M)
- Pluie de grenouilles^{ADM}
- Pluie de plomb (M)^{UC}
- Porte dimensionnelle
- Possession de marionnette^{ADM}
- Protection vs nrj destructives (partagé)^{UC}
- Protection vs projectiles (partagé)^{UC}
- Rage
- Rapetissement de groupe
- Recherche de pensées^{APG}
- Régénération d'eidolon^{APG}
- Régression^{APG}
- Résistance vs nrj destructives (partagé)^{UC}
- Respiration aquatique
- Restauration d'eidolon^{ADM}
- Science du lien de vie^{UC}
- Singes fous^{ADM}
- Tempête de neige
- Tentacules noires
- Vol
-
-

Niveau 5

- Adaptation planaire^{APG}
- Annihilation de mort-vivant (M)
- Annulation d'enchantement
- Bannissement
- Brume mortelle
- Champ de force
- Changement de plan (F)
- Contrat intermédiaire
- Convocation de monstres VII
- Convocation de Pudding Noir^{ADM}
- Couronne de lames (F)^{UC}
- Création de demi-plan mineure^{ADM}
- Dissimulation suprême
- Forme éthérée
- Fosse affamée^{APG}
- Héroïsme suprême
- Invisibilité de groupe
- Lien de vie supérieur^{UC}
- Mort rampante
- Mur de fer (M)
- Nappe de goudron^{UC}
- Régénération d'eidolon supérieure^{APG}
- Renvoi des sorts
- Simulacre (M, X)
- Téléportation par cristal de glace^{ADM}
- Tir d'énergie à l'arme de siège^{UC}
- Vision lucide
-
-

Niveau 1

- Agrandissement
- Alarme
- Armure de mage
- Bouche magique (M)
- Bouclier
- Charge de fourmi^{APG}
- Connaissance du Borgne^{UC}
- Contact corrosif^{ADM}
- Convocation de monstre mineure^{ADM}
- Convocation de monstres I
- Dague de stalactite^{ADM}
- Endurance vs énergies destructives
- Feuille morte
- Graisse
- Hébétement de monstre
- Hostilité forcée^{UC}
- Identification
- Libération^{APG}
- Lien de vie^{UC}
- Monture
- Morsure magique
- Protection contre la Loi
- Protection contre le Bien
- Protection contre le Chaos
- Protection contre le Mal
- Rapetissement
- Rayon de fièvre^{ADM}
- Régénération d'eidolon mineure^{APG}
- Réparation improvisée^{UC}
- Repli expéditif
- Saut
- Serviteur invisible
- Ventriloquie
-
-

- Mur de vent
- Nuée grouillante
- Pattes d'araignée
- Peau d'écorce
- Planer^{APG}
- Poussière scintillante
- Protection vs la Loi (partagé)^{UC}
- Protection vs le Bien (partagé)^{UC}
- Protection vs le Chaos (partagé)^{UC}
- Protection vs le Mal (partagé)^{UC}
- Protection contre les projectiles
- Rapidité
- Résistance vs énergies destructives
- Restauration d'eidolon mineure^{ADM}
- Ruse du renard
- Sagesse du hibou
- Splendeur de l'aigle
-
-

Niveau 4

- Appel purifié^{APG}
- Brouillard dense
- Brume de vitriol^{ADM}
- Chien de garde
- Communication à distance
- Contact avec les plans
- Contrat
- Convocation de monstres V
- Création majeureEndurance de l'ours de groupe
- Don des langues (partagé)^{UC}
- Évolution supérieure^{APG}
- Fléau d'insectes
- Force de taureau de groupe
- Fosse acide (M)^{APG}
- Grâce féline de groupe
- Hébétement de groupe^{ADM}
- Immobilisation de monstre
- Juxtaposition hostile^{UC}
- Lien avec l'invocateur^{UC}
- Métamorphose funeste
- Mur de pierre
- Peau de pierre (partagé) (M)^{UC}
- Possession (F)
- Protection vs nrj destructives (partagé)^{UC}
- Renvoi
- Ruse du renard de groupe
- Sagesse du hibou de groupe
- Splendeur de l'aigle de groupe
- Téléportation
- Transformation (M)^{APG}
- Vol supérieur

Niveau 6

- Adaptation planaire de groupe^{APG}
- Aire de l'aigle^{ADM}
- Attirance (F)
- Aversion
- Brume acide
- Cercle de téléportation (M)
- Charme-monstre de groupe
- Contrat suprême
- Convocation de monstres VIII
- Création de demi-plan^{ADM}
- Dédale
- Dissipation suprême
- Domination universelle
- Entrave (M)
- Invisibilité de groupe
- Invocation instantanée (M)
- Juxtaposition hostile supérieure^{UC}
- Localisation suprême
- Nuage incendiaire
- Protection contre les sorts (F, M)
- Téléportation suprême
- Tir d'énergie à l'arme de siège supérieur^{UC}
- Traverser l'espace^{UC}
- Verrou dimensionnel
-

Niveau 2

- Abri de toile^{ADM}
- Arme protectrice (F)^{UC}
- Bandes de protection^{ADM}
- Barrière protectrice^{UC}
- Charge de fourmi (partagé)^{UC}
- Convocation de monstres II
- Convocation d'eidolon^{APG}

Niveau 3

- Agonie^{ADM}
- Agrandissement de groupe
- Ancre dimensionnelle
- Antidéttection (M)
- Bouclier de feu
- Cercle magique contre la Loi
- Cercle magique contre le Bien
- Cercle magique contre le Chaos
- Cercle magique contre le Mal
- Charme-monstre
- Conducteur fantôme^{UC}
- Contrôle des créatures convoquées^{ADM}
- Convocation de monstres IV
- Création mineure
- Déplacement
- Dissipation de la magie
- Don des langues
- Évolution^{APG}
- Flot obsidien^{UC}
- Fosse hérissée de pieux^{APG}
- Héroïsme
- Invisibilité suprême
- Localisation de créature
- Mur de feu

PARCHEMINS & POTIONS