

Nom:				Race:		Classe:		Héritage :					
Âge :	Taille :	Genre :	Peau :	Yeux :		Pilosité :		Points de Destin :					
Caractères :				Alc :		xp(total) :		xp restant :		PA :			
Compétence race:			Bonus classe:					Don :					
Caractéristique	Vit	Mana	Dex	Fo	Vol	Sav	Cha	E	Dep				
Points													
Équipements													
Autres													
Total													
Coût en expérience													
Agilité : Dex-[Malus d'armure] =			Adresse : Dex-[Modifs] =			Sprint : 2×Dep+4 =		Fuite : -5 Dep -2/ennemi sup.					
Célérité : Attaque1 -30Dex Attaque2 -60Dex			RN	Vit ≥ 50 ☐ : 10%		70 ☐ : 20%		90 ☐ : 30%		110 ☐ : 40%	130 ☐ : 50%		
FP :	Dé Puissance	☐ D6	☐ D12	☐ D20	☐ D30	☐ D30+	Niveau VdG	Vit :	Dex :	Fo :	Dep :		
Compétences de combat		%	Compétences de magie		%	Compétences d'artisanat		%	Bottes (100xp par ☐)				
Ambidextrie (0)			Maîtrise arcanique (1)			Alchimie (1)			Entravante (T)(A) ☐ : 40% ☐ : 60% ☐ : 80%				
Blocage (0)			Méditation (1)			Création d'armes (2)							
Célérité (0)			Moisson de mana (1)			Création d'armures (2)			Redoublé (T) ☐ : 50% ☐ : 60% ☐ : 70%				
Charge (0)			Protecteur (1)			Création de grigris (0)							
Coup de bouclier (0)			Talent du thaumaturge (2)			Science des poisons (1)			Riposte (T) ☐ : 25% ☐ : 35% ☐ : 45%				
Coup puissant (2)			Télépathie (1)										
Esquive (0)			Vision ultime (2)			Compétences pratiques			Contretemps (P) ☐ : 50% ☐ : 60% ☐ : 70%				
Garde supérieure (2)						Acuité auditive (2) ☐ A							
Mobilité fulgurante (1)			Compétences de savoir			Acuité olfactive (2) ☐ A			Incapacitante (P)(A) ☐ : 40% ☐ : 60% ☐ : 80%				
Parade (0)			Alphabétisation (0)			Acuité visuelle (2) ☐ A							
Tilkar Han (1)			Anatomie (1) (inné)			Dressage (2)			Sanglante (P) ☐ : 40% ☐ : 50% ☐ : 60%				
Tir puissant (2)			Linguistique (1) (inné)			Équitation (1)							
			Science Éléments (1) (inné)			Escalade (1) (inné)			Commotion (C) ☐ : 40% ☐ : 50% ☐ : 60%				
Maîtrises d'armes			Science matériaux(1)(inné)			Furtivité (2) (inné)							
Arbalestrie (0)			Science des plans (1) (inné)			Nage (1) (inné)			Désarmement (C) ☐ : 50% ☐ : 65% ☐ : 80%				
Archerie (1)			Science du Chaos (1)(inné)			Survie (1)							
Escrime (1)			Science combat (1) (inné)						Ejection (C) ☐ : 70% ☐ : 80% ☐ : 90%				
Maîtrise des armes d'hast (1)			Science Illergan (1) (inné)			Compétences charisme							
Maîtrise des canalisateurs (1)			Science naturelle (1) (inné)			Bravade (1)			Repli (A) ☐ : 50% ☐ : 65% ☐ : 80%				
Maîtrise des dagues (1)			Thaumaturgie (1) (inné)			Négociation (1)							
Maîtrise des haches (1)			Théologie (1) (inné)			Psychologie (1)			Coûts en xp 0→50 / 51→75 / 76→100 Rang (1) = 1 → 2 → 4 Rang (2) = 2 → 4 → 8				
Maîtrise des lances (1)						Talent (1)							
Maîtrise des masses (1)													
Magie		Niveau	Points de pouvoir		Gains de PP				Sorts secondaires par tour				
					Nb de Sorts	1 ou 2	3 ou 4	5+	Niveau	1 → 5	6 → 7	8 → 9	10
					PP gagnés	1	2	3	Sorts	3	4	5	6
					Portée des sorts 10 + 2 × E =				Type d'incantation : ☐ O ☐ G ☐ C				
6pp → N2		+12pp → N3	+23pp → N4	+34pp → N5	+40pp → N6	+50pp → N7	+60pp → N8	+75pp → N9	+100pp → 10				
Religion :		Niveau de foi :			XP religion :			PF/jour :		PFBonus :			

Charges max: [Fo + 10] =					Starls:					'O		'A		'C						
Sac à dos - Charges :			Autres :			Main Droite - Préférentielle ☐														
						NOM				Létalité :			Prise :							
						EFFETS														
						Main Gauche - ☐ Préférentielle														
						NOM				Létalité :			Prise :							
						EFFETS														
						Cuirasse - Zone Dé100 : 41 - 80														
						NOM														
						SR :				P		T		C		Dex :			Dep :	
						EFFETS														
						Casque - Zone Dé100 : 81 - 90														
						NOM														
						SR :				P		T		C						
Brassards - Zone Dé100 : 01 - 20																				
Sacoche - Charges :			Ceinture - Emplacements :			NOM														
						SR :				P		T		C						
						Jambières - Zone Dé100 : 21 - 40														
						NOM														
						SR :				P		T		C						
						NOM							NOM							
						EFFETS							EFFETS							
NOM			NOM			NOM							NOM							
EFFETS			EFFETS			EFFETS							EFFETS							
NOM			NOM			NOM							NOM							
EFFETS			EFFETS			EFFETS							EFFETS							
Montures et Familiers																				
Espèce :					Nom:					Aptitude :					Xp :					
Vitalité					Résistance Naturelle					Volonté					Déplacement					