CARACTERISTIQUES

Joueur:_____

*Nom du personnage :*_____

*Race :*_____ *Age :*_____

*Discipline :*_____

*Cercle :*_____ *Statut :*_____

*Longévité :*_____/_____ *Présence :*_____/_____

*Mouvement:*_____ *Force :*_____/_____

*Cheveux :*_____ *Yeux :*_____

*Taille :*_____ *Poids :*_____ *Sexe :*_____ *Niveau d'Héroïsme / Points restants :*_____/_____

Trait(s) bénéfique(s) : _____ Trait(s) pénalisant(s): _____

ATTRIBUTS

	Indices Original	Indices Actuel	Cercle(s) Augmentation	Niveau	Dé(s) d'action
DEX	( )	( )	_____	_____	_____
FOR	( )	( )	_____	_____	_____
END	( )	( )	_____	_____	_____
PER	( )	( )	_____	_____	_____
VOL	( )	( )	_____	_____	_____
CHA	( )	( )	_____	_____	_____

KARMA

De base : _____ + (Niveau karmique x Cercle ou Rang)_____ = Points maximum / actuels :_____/_____Dé(s) d'action :_____

Attributs bénéficiaires

❑DEX ❑FOR ❑END ❑_____

❑PER ❑VOL ❑CHA ❑_____

Autres bénéfices :

❑_____ ❑_____ ❑_____

❑_____ ❑_____ ❑_____

DEFENSES

	Défense de base	+	Bonus 1	(source)	+	Bonus 2	(source)	+	Bonus 3	(source)	=	Défense finale
Physique :	_____		_____	(_____)		_____	(_____)		_____	(_____)		_____
Magique :	_____		_____	(_____)		_____	(_____)		_____	(_____)		_____
Sociale :	_____		_____	(_____)		_____	(_____)		_____	(_____)		_____

PROTECTIONS

	(Base)	(armure +bouclier)	+	Bonus 1	(source)	+	Bonus 2	(source)	+	Bonus 3	(source)	=	Protection finale
Physique :		+		_____	(_____)		_____	(_____)		_____	(_____)		_____
( ) Magique :		+		_____	(_____)		_____	(_____)		_____	(_____)		_____
( ) Sociale :		+		_____	(_____)		_____	(_____)		_____	(_____)		_____

COMBAT

Nbr action(s) off./round _____ Malus d'Initiative final:_____ Bonus à la parade :_____

Nom armes	Portées : C / M / L	Niv Arme + Niv FOR = Niv final	/ Dé(s) de dommage	Seuil de destruction
1-_____	___/___/___	___+___=___	___/_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑
2-_____	___/___/___	___+___=___	___/_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑
3-_____	___/___/___	___+___=___	___/_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑
4-_____	___/___/___	___+___=___	___/_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑
5-_____	___/___/___	___+___=___	___/_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑
6-_____	___/___/___	___+___=___	___/_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑

Nom armures	Valeur de Protection Physique / Magique / Sociale	Malus à l'initiative	Bonus à la parade	Seuil de destruction
1-_____	___/___/___	_____	_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑
2-_____	___/___/___	_____	_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑
3-_____	___/___/___	_____	_____	( ) ❑/❑/❑/❑/❑

ETAT DE SANTE

	De base	+	Longévité (valeur x cercle)	+	Autre bonus	(source)	=	Total Final
Points de Vie :	_____		_____		_____	(_____)		_____
Seuil d'Inconsci. :	_____		_____		_____	(_____)		_____
Seuil de B. grave :	_____				_____	(_____)		_____

Récupération (Nbr jet(s)/jour / Niveau / Dés d'action) : _____/_____/_____

Rappel :Potion Coup-de-Fouet = niv End+8 /Potion de Guérison = niv End+8 & -1 blessure grave

Points de Magie du Sang total :_____ ❑Source :_____(_____)

❑Source : _____(_____) ❑Source :_____(_____) ❑Source :_____(_____)

❑Source :_____(_____) ❑Source :_____(_____) ❑Source :_____(_____)

APTITUDES RACIALES

Nom	Description

CAPACITES DE DISCIPLINE

Cercle	Nom	Effets

CAPACITES DE GROUPE

Statut	Nom	Effets

FILAMENTS

	Rang	Sujet	Effet
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Rappel : Nombre max de filaments = rang en Tissage / Rang max d'un filament = rang en Tissage.

CORRUPTION

	De base	+	Présence (valeur x cercle)	+	Autre bonus	(source)	=	Total Final
Points de Présence :						( )		
Seuil de souillure :						( )		
Seuil de Crise de Folie :						( )		

Points de corruption : _____ Séquelle : _____ Nbre Rituel(s) de création artistique : _____

POINTS DE DEVOTION & DE QUESTEUR

Points de dévotion : _____ Statut: _____ Quête(s) menée(s) : ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Niveau questeur : _____ X 10 = Points questeur maximum : _____ Points actuels : _____

POINTS DE LEGENDE

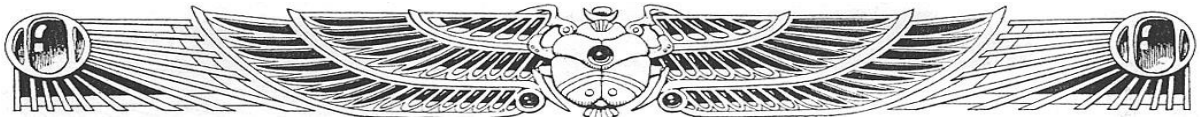
Points disponibles : _____ Points en réserve : _____ Total / niv.: _____ / _____

Statut Légendaire : _____ Seuil de renommée : _____ Bonus réputation : _____

Statut Légendaire Spécial : _____ Lieu(x) : _____

Statut Légendaire Spécial : _____ Lieu(x) : _____

Statut Légendaire Spécial : _____ Lieu(x) : _____



COMPETENCES

Nom	Attribut (Abrégé / Niv)	+	Rang	+	Niveau Bonus	(source)	=	Niveau Final	Dés d'action	D	A	F
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	
	/					( )				❑	❑	

TALENTS

Nom	Cercle	Attribut (Abrégé / Niv)	+	Rang	+	Niveau Bonus	(source)	=	Niveau Final	Dés d'action	D	A	K
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	
		/					( )				❑	❑	

LANGUES

Lues / Parlées / Ecrites:

DOMAINES DE CONNAISSANCES

Domaines :

DOMAINES ARTISTIQUES

Domaines :

POUVOIRS DE QUESTEUR

Nom	Rang Sélectionné	Attribut (Abrégé / Niv)	+	Rang	+	Niveau Bonus	(source)	=	Niveau Final	Dés d'action	A	Q
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	
		/					( )				❑	

EQUIPEMENT TRANSPORTE

Articles	Poids	Articles	Poids

Total transporté : Transport max : Malus DEX :

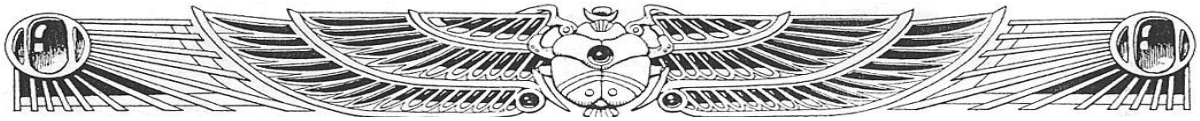
RICHESSES

Pièces de cuivre : Pièces d'argent: Pièces d'or:

Autres :

RELATIONS & CONTACTS

Activé	Nom	Type : A	N	E	Description
❑		❑	❑	❑	
❑		❑	❑	❑	
❑		❑	❑	❑	
❑		❑	❑	❑	
❑		❑	❑	❑	
❑		❑	❑	❑	



POSSESSIONS

FAMILIER

Nom: _____ Type : _____

DEX : ___/_____ FOR : ___/_____ END : ___/_____

PER : ___/_____ VOL : ___/_____ CHA : ___/_____

Mod. mouvement : _____ Initiative : _____

Nombre d'attaques(s): _____ Déf. Physique : _____

Niv. Attaque: _____ Déf. Magique : _____

Niv. Dommage: _____ Déf. Sociale : _____

Seuil de mort: _____ Prot. Physique : _____

Seuil d'inconsc.: _____ Prot. Magique : _____

Blessure grave: _____ Prot. Sociale : _____

Dés récup.: _____ Jet récup/jour: _____

Description & notes : _____

MONTURE

Nom: _____ Type : _____

DEX : ___/_____ FOR : ___/_____ END : ___/_____

PER : ___/_____ VOL : ___/_____ CHA : ___/_____

Mod. mouvement : _____ Initiative : _____

Nombre d'attaques(s): _____ Déf. Physique : _____

Niv. Attaque: _____ Déf. Magique : _____

Niv. Dommage: _____ Déf. Sociale : _____

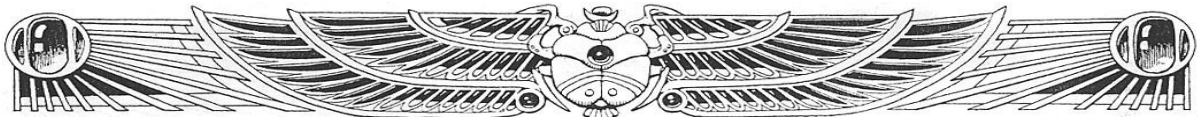
Seuil de mort: _____ Prot. Physique : _____

Seuil d'inconsc.: _____ Prot. Magique : _____

Blessure grave: _____ Prot. Sociale : _____

Dés récup.: _____ Jet récup/jour: _____

Description & notes : _____



HISTOIRE & EVENEMENTS

Date	Evènement

NOTES PERSONNELLES

Niv.	Dés d'action
1	1D4-2
2	1D4-1
3	1D4
4	1D6
5	1D8
6	1D10
7	1D12
8	2D6
9	1D8+1D6
10	1D10+1D6
11	1D10+1D8
12	2D10
13	1D12+1D10
14	1D20+1D4 ou 2D12
15	1D20+1D6
16	1D20+1D8
17	1D20+1D10
18	1D20+1D12
19	1D20+2D6
20	1D20+1D8+1D6
21	1D20+1D10+1D6
22	1D20+1D10+1D8
23	1D20+2D10
24	1D20+1D12+1D10
25	1D20+1D10+1D8+1D4
26	1D20+1D10+1D8+1D6
27	1D20+1D10+2D8