JOUEUR : _____

Nom du personnage : _____
Discipline : _____
Cercle : _____ *Statut :* _____
Race : _____ *Age :* _____
Cheveux : _____ *Yeux :* _____
Taille : _____ *Poids :* _____ *Sexe :* _____
Traits de personnalité : _____

ATTRIBUTS

	Abrégé	Indices Original	Indices Actuel	Cercles Augmtat°	Niveau	Dés d'action
DEXTERITE	DEX	( )	( )	_____	_____	_____
FORCE	FOR	( )	( )	_____	_____	_____
ENDURANCE	END	( )	( )	_____	_____	_____
PERCEPTION	PER	( )	( )	_____	_____	_____
VOLONTE	VOL	( )	( )	_____	_____	_____
CHARISME	CHA	( )	( )	_____	_____	_____

DEFENSES

Physique

Total ( ) De base ( )
Bonus 1 : _____
Bonus 2 : _____
Bonus 3 : _____

Magique

Total ( ) De base ( )
Bonus 1 : _____
Bonus 2 : _____
Bonus 3 : _____

Sociale

Total ( ) De base ( )
Bonus 1 : _____
Bonus 2 : _____
Bonus 3 : _____

PROTECTIONS

Physique

Total ( ) Armure ( )
Bonus 1 : _____
Bonus 2 : _____
Bonus 3 : _____
Bouclier ( )

Mystique

Total ( ) Armure ( )
Bonus 1 : _____
Bonus 2 : _____
Bonus 3 : _____
Bouclier ( )

DEPLACEMENT

Course : _____
Combat : _____

FORCE

Transport : _____
Levage : _____

INITIATIVE

Niv.DEX : _____
Mod. d'armure : _____
Niveau final : _____

Dé(s) d'action : _____

INCANTATION

Modificateur au test d'Incantation : _____

KARMA

Points disponibles : ( )
Points maximum : _____
Niveau karmique : _____
Cout du point : _____
Dé(s) d'action : _____
Attributs bénéficiaires : DEX ☐ FOR ☐ END ☐ PER ☐ VOL ☐ CHA ☐

DEMI-MAGIE

Rang (Cercle/2 au sup.) :	Attribut (Abrégé / Niveau)	Niveau final	Dés d'action
( )	_____ / _____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____

ETAT DE SANTE

Points de Vie (de base) : _____ + Longévité : _____ + Autre bonus : _____ = Total Points de Vie : _____
Seuil d'Inconscience (de base) : _____ + Longévité : _____ + Autre bonus : _____ = Seuil d'Inconscience final : _____
Seuil de blessure grave: _____ Récupération (Nbr jet / Niv / Dés d'action) : ____ / ____ / _____

Points de Magie du Sang : _____
Source : _____ Source : _____
Source : _____ Source : _____
Source : _____ Source : _____
Source : _____ Source : _____

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

TALENTS

Nom	Cercle	Rang +	Attribut Abrégé / Niv +	Bonus Niveau =	Niveau Final	Dés d'action	Discip	Karma	Action	Fatigue
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	
			/				O / N	O / N	O / N	

SPECIALISATIONS

Nom	Discipline	Talent de Base	Rang Minimum	Fatigue

COMPETENCES : DE CONNAISSANCE, GENERALE & ARTISTIQUE

Nom	Rang	+	Attribut (abrégé / Niv)	=	Niveau Final	Dés d'action	Type	Action	Fatigue
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	
			/				C / G / A	O / N	

LANGUES

Langages / Dialectes	Rang	Attribut / Niv	Niveau Final	Dés d'action	Parlée	Lue	Ecrite
		/			O / N	O / N	O / N
		/			O / N	O / N	O / N
		/			O / N	O / N	O / N
		/			O / N	O / N	O / N
		/			O / N	O / N	O / N

FILAMENTS TISSES

	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.

MATRICES

Type de matrice	Sujet de la matrice	Rang	Sort(s) contenu(s)	Cercle du sort

Rappel : cercle max du sort = rang matrice

POINTS DE LEGENDE

Points disponibles :	Points en réserve :	Total :

Statut Légendaire Individuel

Statut : _____

Niveau : _____

Seuil de renommée : _____

Bonus à la réputation : _____

Statut Légendaire de Groupe

Statut : _____

Niveau : _____

Bonus de renommée : _____

Bonus de réputation : _____

Statuts Légendaires Spéciaux	Lieux

APTITUDES RACIALES

APTITUDES DE DISCIPLINE

Cercle	Nom	Effets

APTITUDES DE GROUPE

Nom	Effets

APTITUDES PERSONNELLES

POUVOIRS DE QUESTEUR

Points de Dévotion :

Nom	Effets

HISTOIRE, EVENEMENTS & RELATIONS

Dates	Evènements

NOTES PERSONNELLES

POSSESSIONS

Articles	Articles

EQUIPEMENT TRANSPORTE

Articles	Poids

Total Transporté :
Transport Max :
Encombrement = Malus à l'indice de DEX :

ARMES

Nom	Niveau Dégât de l'arme	+	Niveau FOR	=	Niveau Dégâts Final	Dés de Dégâts	Portées C / M (-2 niv) / L (-3 niv)

RICHESSES

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

FAMILIER

Nom : _____ Type : _____
DEX : _____ FOR : _____ END :_____
PER: _____ VOL : _____ CHA :_____
Déplacement: Course:_____Combat:_____
Nombre d'attaque(s) : _____Initiative :_____
Attaque :_____ Dommage :_____
Points de Vie :_____Déf. physique :_____
Blessure Grave :_____Déf. magique :_____
Seuil d'inconscience :_____Déf. sociale : _____
Dés de récupération :_____Protec. physique :_____
Jets de récupération :_____Protec. mystique :_____
Equilibre :_____/_____
Pouvoirs :_____
Description & notes :_____

MONTURE

Nom : _____ Type : _____
DEX : _____ FOR : _____ END :_____
PER: _____ VOL : _____ CHA :_____
Déplacement: Course:_____Combat:_____
Nombre d'attaque(s) : _____Initiative :_____
Attaque :_____ Dommage :_____
Points de Vie :_____Déf. physique :_____
Blessure Grave :_____Déf. magique :_____
Seuil d'inconscience :_____Déf. sociale : _____
Dés de récupération :_____Protec. physique :_____
Jets de récupération :_____Protec. mystique :_____
Equilibre :_____/_____
Pouvoirs :_____
Description & notes :_____

POINTS DE DOMMAGES & BLESSURES GRAVES

POINTS DE KARMA

AUTRES

DES D'ACTION PAR NIVEAU

Niveau	Dés d'action	Indice d'attribut équivalent
1	1D4-2	-
2	1D4-1	1-3
3	1D4	4-6
4	1D6	7-9
5	1D8	10-12
6	1D10	13-15
7	1D12	16-18
8	2D6	19-21
9	1D8+1D6	22-24
10	1D10+1D6	25-27
11	1D10+1D8	28-30
12	2D10	31-33
13	1D12+1D10	34-36
14	1D20+1D4 ou 2D12	37-39
15	1D20+1D6	40-42
16	1D20+1D8	43-45
17	1D20+1D10	46-48
18	1D20+1D12	49-51
19	1D20+2D6	52-54
20	1D20+1D8+1D6	55-57
21	1D20+1D10+1D6	58-60
22	1D20+1D10+1D8	61-63
23	1D20+2D10	64-66
24	1D20+1D12+1D10	67-69
25	1D20+1D10+1D8+1D4	70-72
26	1D20+1D10+1D8+1D6	73-75
27	1D20+1D10+2D8	76-78

TABLE D'AMELIORATION DES COMPETENCES

Rang de la compétence	Coût en points de légende
1	200
2	300
3	500
4	800
5	1300
6	2100
7	3400
8	5500
9	8900
10	14400
11	23300

TABLE D'AMELIORATION DES ATTRIBUTS

Nombre d'améliorations	1	2	3	4	5
Coût en point de légende	800	1300	2100	3400	5500

TABLE D'AMELIORATION DES TALENTS

Rang talent	Cercle 1-4	Cercle 5-8	Cercle 9-12	Cercle 13-15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1300
4	500	800	1300	2100
5	800	1300	2100	3400
6	1300	2100	3400	5500
7	2100	3400	5500	8900
8	3400	5500	8900	14400
9	5500	8900	14400	23300
10	8900	14400	23300	37700
11	14400	23300	37700	61000
12	23300	37700	61000	98700
13	37700	61000	98700	159700
14	61000	98700	159700	258400
15	98700	159700	258400	418100

TABLE D'AUGMENTATION DE CERCLE

Nouveau cercle	Nombre de talents	Rang minimum	Cercle minimum d'un des talents
6	9	6	5
7	10	7	6
8	11	8	7
9	12	9	8
10	13	10	9
11	14	11	10
12	15	11	11
13	16	12	12
14	17	12	13
15	18	13	14