

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-Malus+Maîtrise =			Sprint : 2×Dep+4 =			Fuite : -5 Dep -2/ennemi sup.			
Résistance Naturelle - Vit ≥ 50 <input type="checkbox"/> : 10% 70 <input type="checkbox"/> : 20% 90 <input type="checkbox"/> : 30% 110 <input type="checkbox"/> : 40% 130 <input type="checkbox"/> : 50%													
FP :	Fo ≥ 1 <input type="checkbox"/> : D4 4 <input type="checkbox"/> : D8 11 <input type="checkbox"/> : D12 16 <input type="checkbox"/> : D20 25 <input type="checkbox"/> : D30 30 <input type="checkbox"/> : D[30+5] 40 <input type="checkbox"/> : D[30+10] 50 <input type="checkbox"/> : D[30+20]												
Compétences de combat		%	Compétences de magie		%	Compétences d'artisanat		%	Bottes		%		
Ambidextrie (0)			Enseignement magique (0)			Alchimie (1)			Tranchantes				
Blocage (0)			Incantation majeure (0)			Création d'armes (2)			Redoublé (40)				
Célérité (0)			Maîtrise arcanique (1)			Création d'armures (2)			Riposte (50)				
Charge (0)			Méditation (1)			Création de grigris (0)			Lacérante (50)				
Coup puissant (2)			Moisson de mana (1)			Science des poisons (1)			Contondantes				
Esquive (1)			Protecteur (1)						Ejection (50)				
Garde supérieure (2)			Talent du thaumaturge (2)			Compétences pratiques			Désarmement (60)				
Mobilité fulgurante (1)			Télépathie (1)			Acuité auditive (2) <input type="checkbox"/>			Déstabilisante (50)				
Parade (0)			Vision ultime (2)			Acuité olfactive (2) <input type="checkbox"/>			Perforantes				
Puissance de frappe (1)						Acuité visuelle (2) <input type="checkbox"/>			Sanglante (35)				
Tilkar Han (2)			Compétences de savoir			Dressage (2)			Paralysante (45)				
Tir puissant (2)			Alphabétisation (0)			Équitation (1)			Contretemps (40)				
			Anatomie (1)			Escalade (1) (inné)			Arcs				
Maîtrises d'armes			Linguistique (1)			Furtivité (2) (inné)			Paralysante (45)				
Arbalestrie (0)			Science des Éléments (1)			Nage (1) (inné)			Flèche perforante (30)				
Archerie (1)			Science des matériaux (1)			Survie (1)							
Escrime (1)			Science des plans (1)										
Maîtrise des armes d'hast (1)			Science du Chaos (1)			Compétences charisme			Coûts en xp				
Maîtrise des canalisateurs (1)			Science du combat (1)			Bravade (1)			Déblocage : 100xp				
Maîtrise des dagues (1)			Science Illergannéene (1)			Négociation (1)			(0) = pas de %				
Maîtrise des haches (1)			Science naturelle (1)			Psychologie (1)			(1) = 1 → 2 → 4				
Maîtrise des lances (1)			Thaumaturgie (1)			Talent (1)			(2) = 2 → 4 → 8				
Maîtrise des masses (1)			Théologie (1)						Bottes = 5xp → (max)				
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 : <input type="checkbox"/> O <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> C				
6pp → N2	+12pp → N3	+23pp → N4	+34pp → N5	+40pp → N6	+50pp → N7	+60pp → N8	+75pp → N9	+100pp → 10					

