

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 <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 :	Dé de Puissance	<input type="checkbox"/> D6	<input type="checkbox"/> D12	<input type="checkbox"/> D20	<input type="checkbox"/> D30	<input type="checkbox"/> D30+5	<input type="checkbox"/> D30+10	<input type="checkbox"/> D30+20	<input type="checkbox"/> D30+30				
Compétences de combat		%	Compétences de magie		%	Compétences d'artisanat		%	Bottes (100xp par <input type="checkbox"/>)				
Ambidextrie (0)			Enseignement magique (0)			Alchimie (1)			Entravante (T)(A) <input type="checkbox"/> : 40% <input type="checkbox"/> : 60% <input type="checkbox"/> : 80%				
Blocage (0)			Incantation majeure (0)			Création d'armes (2)							
Célérité (0)			Maîtrise arcanique (1)			Création d'armures (2)			Redoublé (T) <input type="checkbox"/> : 50% <input type="checkbox"/> : 60% <input type="checkbox"/> : 70%				
Charge (0)			Méditation (1)			Création de grigris (0)							
Coup puissant (2)			Moisson de mana (1)			Science des poisons (1)			Riposte (T) <input type="checkbox"/> : 30% <input type="checkbox"/> : 40% <input type="checkbox"/> : 50%				
Esquive (0)			Protecteur (1)										
Garde supérieure (2)			Talent du thaumaturge (2)			Compétences pratiques			Contretemps (P) <input type="checkbox"/> : 50% <input type="checkbox"/> : 70% <input type="checkbox"/> : 90%				
Mobilité fulgurante (1)			Télépathie (1)			Acuité auditive (2) <input type="checkbox"/> A							
Parade (0)			Vision ultime (2)			Acuité olfactive (2) <input type="checkbox"/> A			Incapacitante (P)(A) <input type="checkbox"/> : 40% <input type="checkbox"/> : 60% <input type="checkbox"/> : 80%				
Tilkar Han (2)						Acuité visuelle (2) <input type="checkbox"/> A							
Tir puissant (2)			Compétences de savoir			Dressage (2)			Sanglante (P) <input type="checkbox"/> : 40% <input type="checkbox"/> : 50% <input type="checkbox"/> : 60%				
			Alphabétisation (0)			Équitation (1)							
			Anatomie (1) (inné)			Escalade (1) (inné)			Commotion (C) <input type="checkbox"/> : 40% <input type="checkbox"/> : 50% <input type="checkbox"/> : 60%				
Maîtrises d'armes			Linguistique (1) (inné)			Furtivité (2) (inné)							
Arbalestrie (0)			Science Éléments (1) (inné)			Nage (1) (inné)			Désarmement (C) <input type="checkbox"/> : 50% <input type="checkbox"/> : 65% <input type="checkbox"/> : 80%				
Archerie (1)			Science matériaux(1)(inné)			Survie (1)							
Escrime (1)			Science des plans (1) (inné)						Ejection (C) <input type="checkbox"/> : 70% <input type="checkbox"/> : 80% <input type="checkbox"/> : 90%				
Maîtrise des armes d'hast (1)			Science du Chaos (1)(inné)			Compétences charisme							
Maîtrise des canalisateurs (1)			Science combat (1) (inné)			Bravade (1)			Repli (A) <input type="checkbox"/> : 50% <input type="checkbox"/> : 65% <input type="checkbox"/> : 80%				
Maîtrise des dagues (1)			Science Illergan (1) (inné)			Négociation (1)							
Maîtrise des haches (1)			Science naturelle (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)			Thaumaturgie (1) (inné)			Talent (1)							
Maîtrise des masses (1)			Théologie (1) (inné)										
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					
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 <input type="checkbox"/>			
		NOM		Létalité :	Prise :
		EFFETS			
		Main Gauche - <input type="checkbox"/> 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			
		NOM			
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	