

Nom:				Race:				Classe:				Héritage :			
Age :		Taille :		Genre :		Peau :		Yeux :		Pilosité :		Points de Destin :			
Don :				Sprint :				xp(total) :				xp restant :		Alc :	
FP × Dé		Caractère(s) :				RN :		Type d'incantation :				PA :			
Compétence race:								Bonus classe:							
Caractéristique		Vit	Mana	Dex	Fo	Vol	Sav	Cha	E	Dep					
Points															
Modificateur arme															
Modificateur armure															
Autres bonus															
Carac + bonus															
Coût en expérience															
Compétences de combat		%	Compétences de magie		%	Compétences d'artisanat		%	Bottes			%			
Ambidextrie (1)			Enseignement magique (0)			Alchimie (1)			Tranchantes						
Blocage (0)			Esprit thaumaturgique (3)			Création d'armes (2)			Redoublée (40)						
Célérité (0)			Méditation (1)			Création d'armures (2)			Riposte (50)						
Charge (0)			Puissance astrale (2)			Création de grigris (1)			Échappée (60)						
Coup puissant (2)			Récupération de magie (2)			Fixation des runes (0)			Contondantes						
Esquive (1)			Transcendance runique (0)			Science des poisons (1)			Brutale (40)						
Garde supérieure (2)						Science des talismans (1)			Désarmement (40)						
Mobilité fulgurante (2)			Compétences pratiques						Tenailles (60)						
Parade (0)			Acuité auditive (2)			Compétences de savoir			Perforantes						
Parade Mystique (1)			Acuité olfactive (2)			Alphabétisation (0)			Sanglante (35)						
Puissance de frappe (1)			Acuité visuelle (2)			Anatomie (1)			Paralysante (45)						
Tilkar Han (2)			Domptage (2)			Linguistique (1)			Contretemps (40)						
Tir puissant (2)			Escalade (1) (acquis)			Science des éléments (1)			Arcs						
			Furtivité (2)			Science des matériaux (1)			Paralysante (45)						
Maîtrises d'armes			Nage (1) (acquis)			Science des plans (1)			Flèche perforante (30)						
Arbaletterie (0)			Survie (1)			Science du Chaos (1)									
Archerie (1)						Science du combat (1)			6xp → (max)						
Escrime (1)						Science Illergannéenne (1)									
Maîtrise des armes d'hast (1)						Science naturelle (1)			Compétences de charisme						
Maîtrise des canalisateurs (1)			Coûts en xp			Thaumaturgie (1)			Bravade (1)						
Maîtrise des dagues (1)			(0) = pas de %			Théologie (1)			Négociation (1)						
Maîtrise des haches (1)			(1) = 1 → 2 → 4		200				Persuasion (1)						
Maîtrise des lances (1)			(2) = 2 → 4 → 8		400										
Maîtrise des masses (1)			(3) = 4 → 6 → 10		600										
Magie		Niveau	Points de pouvoir			Magie		Niveau	Points de pouvoir						
6pp → N2		+12pp → N3	+23pp → N4		+34pp → N5	+40pp → N6	+50pp → N7	+60pp → N8	+75pp → N9	+100pp → N10					
Culte :				Niveau de foi :		xp mis dans la foi :			PF/jour :						
Starls:				'O	'A	'C	Charges max: [Fo + 10] =								

Équipement

Armes, canalisateurs et bouclier

Main droite (ou objet à 2 mains)	Nom :			Type objet :			
	Fo :	Dex :	Type dégâts :	E :	SR :	PS :	RM :
	Autres :						
Main gauche	Nom :			Type objet :			
	Fo :	Dex :	Type dégâts :	E :	SR :	PS :	RM :
	Autres :						

Pièce d'armure	Nom	Bonus/Malus (Cha, PV, Fo, FP...)	Dex	Résistances			
				Perforant	Tranchant	Contondant	Magique
Tête 81 à 90							
Tronc 41 à 80							
Jambes G : 21 à 30 D : 31 à 40							
Bras G : 01 à 10 D : 11 à 20							

Accessoires

Nom :	Nom :	Nom :
Effet :	Effet :	Effet :
Nom :	Nom :	Nom :
Effet :	Effet :	Effet :
Nom :	Nom :	Nom :
Effet :	Effet :	Effet :
Nom :	Nom :	Nom :
Effet :	Effet :	Effet :