Nom _____

Peuple _____

Niveau _____

Expérience _____

Caractéristiques

Force ☐

Dextérité ☐

Constitution ☐

Intelligence ☐

Sagesse ☐

Charisme ☐

Description _____

Langues parlées _____

Archétype héroïque _____

Traits de caractère

	score

Compteurs

Points de vie: total ☐ actuel ☐

Points d'énergie: total ☐ actuel ☐

Blessures graves & Folies

	cat.	contrecoup	séquelle

Équipement

Armes

	cat.	score	dégâts	enc.

Armures/Boucliers

	cat.	prot./déf.	enc.

Sacs

	cat.	prep.	enc.

Boites à outil

	cat.	comp.	enc.

Richesses ☐

Encombrement: max ☐ actuel ☐

Compétences

	carac	degrés	bonus	score
Artiste (Dex, Cha)	☐	☐	☐	☐
Athlétisme* (For, Dex)	☐	☐	☐	☐
Autorité (For, Cha)	☐	☐	☐	☐
Bagout (Int, Cha)	☐	☐	☐	☐
Détermination (Con, Sag)	☐	☐	☐	☐
Discrétion* (Dex, Int)	☐	☐	☐	☐
Équitation (Dex, Sag)	☐	☐	☐	☐
Érudition (Int, Sag)	☐	☐	☐	☐
Estimation (Int, Sag)	☐	☐	☐	☐
Filouterie (Dex, Int)	☐	☐	☐	☐
Foi (Cha, Sag)	☐	☐	☐	☐
Forme Physique (For, Con)	☐	☐	☐	☐
Jeu (Int, Cha)	☐	☐	☐	☐
Magie (Int, Sag)	☐	☐	☐	☐
Marin (Dex, Sag)	☐	☐	☐	☐
Mêlée* (__, __)	☐	☐	☐	☐

Style de combat : _____

Métier (__, __)	☐	☐	☐	☐
Métier (__, __)	☐	☐	☐	☐
Perception (Int, Sag)	☐	☐	☐	☐
Préparation (Int, Sag)	☐	☐	☐	☐
Psychologie (Int, Sag)	☐	☐	☐	☐
Représentation (Cha, Int)	☐	☐	☐	☐
Réflexes* (Dex, Sag)	☐	☐	☐	☐
Soins (Dex, Int)	☐	☐	☐	☐
Survie (Con, Sag)	☐	☐	☐	☐
Tir (Dex, Sag)	☐	☐	☐	☐

Atouts

Apprentissage x ____

Compteurs x ____

	dK	PE	Lim

	dK	PE	Lim

Notes

Réputation

	carac	degrés	bonus	score
Réputation (Cha, Sag)	+	+	=	

Hauts faits & Déshonneur	lieu	score

Relations & Contacts

	carac	degrés	score
	+	=	
	+	=	
	+	=	
	+	=	
	+	=	
	+	=	
	+	=	
	+	=	
	+	=	

Autres Équipements

	compétence	bonus	enc.

Techniques de combat

	malus	coût PE

Objets magiques

	dK	PE	charge	enc.

Effet :

Effet :

Effet :

Magie

Sortilèges mémorisés

nom / description	diff.	coût PE	portée	durée	cible/zone	effet

> *Un sortilège mémorisé peut être construit avec un PM supplémentaire gratuit.*
> *Nombre maximum de sortilèges mémorisables = Sagesse ou Intelligence*
> *Réorganiser les sortilèges mémorisés demande une journée complète de méditation.*

Domaines & Styles magiques

domaine	style	catégorie

Objets magiques

	dK	PE	charge	enc.

Effet : _____

Effet : _____

Effet : _____

Familier ou Compagnon animal

Nom : _____

Type : _____ FD : ____ Niveau : ____

Combat : _____ Mystique : _____

Sournoiserie : _____ Survie : _____

Sauvegarde : _____ Dégâts : _____

Protection : _____ PV : ____ PE : ____

Atouts : _____

Notes : _____

Paramètres des sorts

Points de Maîtrise (PM) Amateur / Pro. / Brutasse		**0**	**1**	**3 / 2 / 2**	**5 / 3 / 3**	**7 / 5 / 4**
Paramètres	**Portée**	*Mêlée*	*Jet*	*Tir*	*Vue*	*Hors de vue*
	Durée	*instantanée ou un tour*	*1d6 + degrés tours ou concentration*	*1 scène ou 1 jour*	*1 séance ou 1 semaine*	*longtemps ou jusqu'à un moment précis*
	Cibles ou zone	*1 ou chaise*	*2 ou chariot*	*4 ou grande salle*	*8 ou maison*	*16 ou château*
	Délais	*tout de suite*	*dans 1d6 tours*	*dans une scène ou dans un jour*	*dans une séance ou dans une semaine*	*Lors d'une condition précise*
Effets	**Effets génériques**	*amateur*	-	*professionnel*	-	*brutasse*
	Dégâts et soin	*1d6 + carac*	*2d6 + carac*	*3d6 + carac*	*4d6 + carac*	*5d6 + carac*
	Coups spéciaux	-	*1 coup*	-	*2 coup*	-
	Modificateurs	*-1 / -1*	*+2 / -2*	*+3 / -3*	*+4 / -4*	*+5 / -5*
	Invocations (négociées)	-	*FD1 (FD5)*	*FD2 (FD6)*	*FD3 (FD7)*	*FD4 (FD8)*
	Objets temporaires	-	-	*FD1*	-	*FD2*
	Domaines combinés	-	*2*	*3*	*4*	*5*

Construire un sortilège

étape 1 *– Déterminez les paramètres et les effets de votre sort, et calculez le nombre de Points de Maîtrise magique (PM) nécessaire.*
> *Les 4 paramètres doivent toujours être assignés.*
> *Au moins un effet doit être choisi, à défaut utilisez un effet générique en accord avec le meneur.*

étape 2 *– Vous disposez de 1, 2 ou 3 PM suivant que vous êtes Amateur, Professionnel ou Brutasse dans vote compétence de style.*

étape 3 *– Pour obtenir des PM supplémentaires, vous pouvez assigner un FD à votre sort.*
> *Si vous êtes Mystique, 1FD vous donne 2PM.*
> *Si vous êtes Adepte, 1FD vous donne 1PM.*

étape 4 *– Calculez la difficulté et le coût en énergie avec la formule suivante :*
> *Si aucun PM utilisé : Difficulté = 15 et coût = 1dK PE*
> *Sinon, Difficulté = 20+(FDx5) et coût = FDd6 PE (si FD = 0, coût = 1dK PE)*

Coups spéciaux magiques

Immobilisation *– Le sortilège d'attaque a des effets particuliers (il paralyse, endort, immobilise, etc.). Il ne cause pas de dégâts réels, mais la cible doit réussir un jet de sauvegarde ou de compétence contre une difficulté égale à 10+dégâts (au lieu du jet de sauvegarde normal) ou subir les effets. Tant que le sort est maintenu, la cible peut tenter de s'en libérer comme s'il s'agissait d'une lutte (jet de sauvegarde à chaque tour contre la même difficulté). Ces effets ne provoquent jamais de dégâts.*

Dégâts structurels *– l'armure ne s'applique pas.*

Dégâts continus *– le sortilège provoque des dégâts continus de 1d6 par tour (la cible s'est enflammée, elle a le cœur qui est prêt à exploser, etc.). À la fin de chaque tour, la cible peut tenter un jet de sauvegarde contre 15. En cas de réussite, les effets s'arrêtent. Dans le cas contraire, les dégâts sont appliqués au tour suivant.*

Drain de vie *– le mystique gagne la moitié des points de vie qu'il a fait perdre à une cible.*