	FÎNDER E PERSONNAGE	Nom du personn	AGE	NIVEAU PX	POINTS D'HÉROÏSME - Gain de 1 au début de chaque session et quand le MJ le désire.			
	L PERSUNNAUE	Nom du joueur			Dépense de 1 pour refaire un test. Dépense de tous pour éviter la mort.			
ASCENDANCE —		HISTORIQUE —		CLASSE —				
Héritage et traits	Taille	Notes sur l'historique		Notes sur la classe				
ATTRIBUTS —								
Force OPrime partielle	Dextérité OPrime partielle	Constitution OPrime partielle	Intelligence OPrime partielle	Sagesse OPrime partielle	Charisme OPrime partielle			
DÉFENSE — Bou	uolior	Viguour Dáf	lexes Volonté	POINTS DE VIE —— Maximum PV actu	els PV temporaires			
tassed affiliate both	Solidité PV max SR PV Maîtrises d'armure Sans armure Légère Moyenne Lourde				Mourant O O O Blessé			
10 · · ·		Con Maît. Objet Dex M	laît. Objet Sag Maît. Objet	Résistances et immunités				
Base Dex* Maît. Objet * Utilisez la Dex Max de l'armure si elle est inférieure		Notes sur la defense		États				
COMPÉTENCES		Netecour	LANGUES —	PERCEPTION ——	VITESSE ———			
Acrobaties	Dex Maît. Objet A	Notes sur les compétences		Sag Maît. Objet	mètres			
Arcanes	E Int Maît. Objet			Sens et notes	Déplacements spéciaux			
Artisanat [O + + Holder Hol							
Athlétisme _	For Maît. Objet A	ırmure	Frappes au corps à c	orps				
Conn	O + + House Int Maît. Objet		Arme	For Maît. Objet	Dégâts OC OP OT			
Conn	O + + Objet		Traits et notes	— To Mail Objet	Dárâta			
Diplomatie	O + + Objet		Arme	For Maît. Objet	Dégâts C C P T			
Discrétion	Dex Maît. Objet A	Armure	Traits et notes	. — I of Mail Objet				
Duperie	O + + Cha Maît. Objet		Arme	For Maît. Objet	Dégâts OC OP OT			
Intimidation	O + + Cha Maît. Objet		Traits et notes Frappes à distance	,				
Larcin	Dex Maît. Objet A	irmure	Arme		Dégâts			
Médecine	O F F Sag Maît. Objet		Traits et notes	Dex Maît. Objet	C OP			
Nature (Q E D M		Arme	<u> </u>	Dégâts OC OP OT			
, ,, , ,	Sag Maît. Objet			Dex Maît. Objet				
Occultisme	Int Mait. Objet		Traits et notes Maîtrises d'arme		Critiques spécialisés			
Religion	Sag Maît. Objet		nues Simple De guerre Évoluée Q Q Q Q Q E E E E E E E M M M M	Autre C C C C C C C C C C C C C C C C C C C				
Représentation	Cha Maît. Objet		DD DE CLASSE —	MÉMO ———————————————————————————————————	Icônes d'action			
Société S	O + + Holder Hol		M L	Inexpérimenté +0 Qualifié 2 + Niveau	Action uniqueActivité à deux actions			
Survie	O + + Sag Maît. Objet		10 + + + Base Essen. Maît. Objet	Expert 4 + Niveau Maître 6 + Niveau Légendaire 8 + Niveau	 Activité à trois actions Action gratuite Réaction 			

DO	IS D'ASCENDANCE ET GÉNÉRAUX —	Pouvoirs de classe ————	Inventaire ——————	
Niveau 1	Pouvoirs d'ascendance et d'héritage	Dons et capacités de classe	Objets tenus	Enc.
	Don d'ascendance			
	Don de compétence d'historique			
2	Don de compétence	Don de classe		
3	Don général	Capacité de classe	Consommables	Enc.
4	Don de compétence	Don de classe		
5	Don d'ascendance Primes	Capacité de classe		
6	Don de compétence	Don de classe		
*	Don général	Capacité de classe		
8	Don de compétence	Don de classe	Objets portés Investis	Enc
9	Don d'ascendance	Capacité de classe		
10	Don de compétence Primes	Don de classe		
•	Don général	Capacité de classe		
12	Don de compétence	Don de classe		
13	Don d'ascendance	Capacité de classe		
14	Don de compétence	Don de classe		
15	Don général Primes	Capacité de classe	Enc. Objets légers 10 objets Enc. léger = 1 Enc. Encombrement surchargé 5 + For	Enc.
16	Don de compétence	Don de classe	Encombrement maximal 10 + For Max objets investis 10	
*	Don d'ascendance	Capacité de classe	PC PA PO PP	$\overline{}$
18	Don de compétence	Don de classe		<u>) </u>
19	Don général	Capacité de classe	Gemmes et œuvres d'art Prix	Enc.
20	Don de compétence Primes	Don de classe		

CROQUIS DU F	PERSONNAGE :		 ORIGINE E1 	' APPARE	ENCE —					
			Ethnie	Nationa		Lieu de naissance	Âge	Sexe et pronoms	Taille	Poids
			Apparence	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			<u> </u>	<u> </u>		
			PERSONNA	é						
			Tempérament	LITE ——			Divinité o	u philosophie		
			Temperament				Divinite of	а рипозорине		
			Édits				Anathème	s		
			Intérêts			,				
			Aversions							
			Expressions préf	férées						
NOTES DE CAN	MPAGNE									
Notes					Alliés					
					Ennemis					
					Organisation	ons				
ACTIONS ET A	CTIVITÉS —				ACTION	IS GRATUITES	S ET RÉ	ACTIONS —		
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		0\$	Traits		Page
Effets					Déclenche	ur				
					Effets					
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		O3 O\$	Traits		Page
Effets					Déclenche	ur				
					Effets					
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		O\$ ○\$	Traits		Page
Effets					Déclencheu	ur				
					Effets					
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		O3 O\$	Traits		Page
Effets					Déclenche	ur				
					Effets					

TRADITION MAGIQUE			EMPLACEMENTS D	E SORTS —								
	Olncantateur pré		Sorts par jour		$\bigcap \lceil$	$\overline{}$	\bigcap			\bigcap	γ	~
Primordiale Divine	Olncantateur spo	ontané	Rang du sort 1	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{3}$		4	5	6	7	8	9 -	10
STATISTIQUES DES SO			Sorts restants		ΠГ						\neg Γ	
Attaque de sort	DD des sorts		SORTS —									
O - Essen. Maît.	DE 10 + Base Ess	en. Maît.	Nom	Actions	Rang	Prép.	Nom			Actions	Rang	Prép.
TOURS DE MAGIE		_										
Tours de magie par jour	ang des tours de magie Moitié de votre niveau (arrondi au supérieur)											
Nom		ns Prép.										
SORTS FOCALISÉS —	Rang du sort focalisé											
focalisation $\bigcirc\bigcirc\bigcirc$	Moitié de votre niveau (arrondi au supérieur)											
Réserve de focalisation. Égale à votre no Refocaliser. Passer 10 min pour récupére	mbre de sorts focalisés r 1 point de focalisation	(max 3).										
Nom		Actions										
SORTS INNÉS ———												
Nom	Actions	Fréq.										
			RITUELS —		Dor~	Cont	Nom				Don	Coor
			Nom		Rang	Coût	Nom				Rang	Coût