<u></u>		NOM DU PERSONNA	IGE -	NIVEAU	POINTS D'HÉROÏSME =		
DATHE	INDER			PX	$\langle \rangle \langle \rangle \langle \rangle$		
C. C	PEDSONNAGE			< $>$	Gain de 1 au début de chaque session et quand le MJ le désire.		
FEUILLE DE PERSONNAGE		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	<b>Dextérité</b> O Prime partielle	Constitution OPrime partielle	Intelligence OPrime partielle	Sagesse OPrime partielle	Charisme OPrime partielle		
Classe d'armure Bouclie	N.	Vigueur Réfl	exes Volonté	POINTS DE VIE ——  Maximum PV actu	els PV temporaires		
10 · · · Base Dex* Mait. Objet	Solidité PV max SR PV  Maîtrises d'armure  Sans armure Légère Moyenne Lourde  Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q		aît. Objet  Volonte  Sag Maît. Objet	Résistances et immunités  États	Mourant O O O Blessé		
* Utilisez la Dex Max de l'armure si elle est inférieure				Ltats			
COMPÉTENCES	■ □0 □		LANGUES	PERCEPTION ——	VITESSE ———		
Acrobaties [	Dex Maît. Objet A	Notes sur   les compétences		Q E M Sag Maît. Objet	mètres		
Arcanes [	Int Maît. Objet			Sens et notes	Déplacements spéciaux		
Artisanat (	O + + · · · · · · · · · · · · · · · · ·						
Athlétisme	For Maît. Objet A	rmure	Frappes au corps à c	corps			
Conn	O + + + Int Maît. Objet		Arme		Dégâts OP OT		
Conn	O + + House Int Maît. Objet		Traits et notes	For Maît. Objet	LOt		
Diplomatie (	Cha Maît. Objet		Arme		Dégâts OC OP OT		
Discrétion	Dex Maît. Objet A	rmiro	Traits et notes	For Maît. Objet			
Duperie		mure	Arme		Dégâts OP OT		
Intimidation			Traits et notes	For Maît. Objet			
Larcin	Cha Mait. Objet		Frappes à distance		Dégâts		
Médecine (		rmure	Turkenskonsko	Dex Maît. Objet	OC OP		
<u> </u>			Traits et notes		D ( = 04 -		
Nature [	O + +  M Sag Maît. Objet		Arme	Dex Maît. Objet	Dégâts OC OP OT		
Occultisme (	O + + Holder Hol		Traits et Notes  Maîtrises d'arme	Dex Mail. Objet	Critiques spécialisés		
Religion	O + + + Sag Maît. Objet		Mains nues Simple De guerre Évoluée	Autre Q E			
Représentation	Cha Maît. Objet		DD de classe —	MÉMO —			
Société (	On Hatt Objet			Maîtrise Inexpérimenté +0 Qualifié 2 + Niveau	Icônes d'action  ◆ Action unique  ◆ Activité à deux actions		
Survie	O HANGE Objet		10 · · · Base Essen. Maît. Objet	Expert 4 + Niveau  Maître 6 + Niveau  Légendaire 8 + Niveau	Activité à trois actions Activité à trois actions Action gratuite Réaction		

		1 00 10110 22 0211002		
Niveau 1	Pouvoirs d'ascendance et d'héritage	Dons et capacités de classe	Objets tenus	Enc.
	Don d'ascendance			
	Don de compétence d'historique			
	Don de compétence	Don de classe		
2			Consommables	Enc.
3	Don général	Capacité de classe	Consumation	LIIC.
4	Don de compétence	Don de classe		
5	Don d'ascendance Primes	Capacité de classe		
6	Don de compétence	Don de classe		
<b>*</b>	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	ENCOMBREMENT Objets légers 10 objets Enc. léger = 1	Enc.
16	Don de compétence	Don de classe	Encombrement surchargé 5 + For Encombrement maximal 10 + For	
<b>1</b>	Don d'ascendance	Capacité de classe	RICHESSE Max objets investis 10 PC PA PO PP	
18	Don de compétence	Don de classe		
19	Don général	Capacité de classe	Gemmes et œuvres d'art Prix	Enc.
20	Don de compétence Primes	Don de classe		

CROQUIS DU PI	ERSONNAGE :		<ul> <li>ORIGINE E1</li> </ul>	T APPARI	ENCE -					
			Ethnie	Nationa		Lieu de naissanc	e   Âge	Sexe et pronoms	Taille	Poids
			Apparence							
			PERSONNA	LITÉ —						
			Tempérament				Divinité c	ou philosophie		
			Édits				Anathèm	es		
			Intérêts				J L			
			Aversions							
			Expressions pré	eférées						
NOTES DE CAM	PAGNE -									
Notes					Alliés					
					Ennemis					
					Organisati	ons				
ACTIONS ET AC	TIVITÉS —				ACTION	IS GRATUITE	ES ET RÍ	ÉACTIONS —		
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		O.\$ ○\$	Traits		Page
Effets					Déclenche	ur				
					Effets					
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		<b>○</b> �	Traits		Page
Effets					Déclenche	ur				
					Effets					
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		O3 O\$	Traits		Page
Effets					Déclenche	ur				
					Effets					
Nom	Actions	Traits		Page	Nom		<b>○</b> �	Traits		Page
Effets					Déclenche	ur				
					Effets					

TRADITION MAGIQUE		EMPLACEMENTS DE	SORIS -	~~	~~~	~~~	~	~~
Arcanique Occulte Olncantate		Sorts par jour						
Primordiale Divine OIncantate	eur spontane	Rang du sort 1	2 3	4	5 6	7 8	9	10
STATISTIQUES DES SORTS —		Sorts restants					ПГ	
Attaque de sort DD des	sorts						L	
	0 · ·	SORTS —						
/ Mul	se Essen. Maît.	Nom	Actions Rang	Prép.	Nom	Actions	Rang	Prép.
V								
TOURS DE MAGIE	- managia							
Tours de magie par jour Rang des tours de Moitié de votr (arrondi au su	tre niveau supérieur)							
	Actions Prép.							
	7.101.01.0							
SORTS FOCALISÉS ————								
Points de Rang du sort for focalisation Rang du sort for Moité de votr (arrondi au su	ocalisé tre niveau							
(arrondi au st	supérieur) ocalisés (max 3).							
Réserve de focalisation. Égale à votre nombre de sorts fo Refocaliser. Passer 10 min pour récupérer 1 point de foca								
Nom	Actions							
SORTS INNÉS								
Nom	tions Fréq.							
		Dimilers —		1				
		Nom	Rang	Coût	Nom		Rang	Cnût
			Italig	Jour			nung	Jour