NOM DU JOUEUR :		
NOM DU PERSONNAGE :		
DISCIPLINE :	CERCLE :	
RACE :	AGE :	
CHEVEUX :	YEUX :	
TAILLE :	POIDS :	SEXE :
SIGNES PARTICULIERS :		

ATTRIBUTS			
	INDICES	NIVEAU	DÉS
DEXTÉRITÉ			
FORCE			
ENDURANCE			
PERCEPTION			
VOLONTÉ			
CHARISME			

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES							KARMA	
DÉFENSE			**PROTECTION**		**INITIATIVE**		POINTS. DISPONIBLES	
MAGIQUE	PHYSIQUE	SOCIAL	PHYSIQUE	MYSTIQUE	NIVEAU DE DEX		MAXIMUM	
					MOD. ARMURE		COÛT	
DÉPLACEMENT	COURSE :		COMBAT		NIVEAU FINAL		DÉ D'ACTION	
FORCE	TRANSPORT :		LEVAGE :		DÉS D'ACTION			

TALENTS

TALENT	PAGE	RANG	ATTRIBUT	NIVEAU	DÉS D'ACTION	DISCIPLINE	KARMA	ACTION	FATIGUE

ETAT DE SANTE	
POINTS DE VIE	
SEUIL DE BLESSURE GRAVE	
SEUIL D'INCONSCIENCE	
JETS DE RÉCUPÉRATION	
DÉS DE RÉCUPÉRATION	

DOMMAGES

MAGIE DU SANG :

BLESSURES :

FATIGUES :

BLESSURES GRAVES

	- 1
MALUS	=

ARMES

NOM	DÉGÂTS DE L'ARME	NIVEAU DE FORCE	DÉGÂTS TOTAUX	DÉS DE DÉGÂTS	PORTÉE C	PORTÉE M	PORTÉE L

DES D'ACTION PAR NIVEAU

NIVEAU	DÉS	NIVEAU	DÉS	NIVEAU	DÉS	NIVEAU	DÉS
1	D4-2	7	D12	13	D12+D10	19	D20+2D6
2	D4-1	8	2D6	14	D20+D4	20	D20+D8+D6
3	D4	9	D8+D6	15	D20+D6	21	D20+D10+D6
4	D6	10	D10+D6	16	D20+D8	22	D20+D10+D8
5	D8	11	D10+D8	17	D20+D10	23	D20+2D10
6	D10	12	2D10	18	D20+D12	24	D20+D12+D10

Compétences artisanales, artistique et générales

Compétence	*Rang*	*Attribut*	*Niveau*	*Dés d'action*

Langages

Langue	Parlé	Lu

Tours d'adeptes

Points de légende et de dévotio

Courant

Total

Statut légendaire :

Points de dévotion :

Armures et boucliers

Type	Protection physique	Protection mystique

Facultés raciales

Tissage de liens

Cible	Rang

Charme de sang

Type	Pts sang/ rupt. trame

Argents

Bronze	1/ 10	
Argent	1	
Or	10	
Tour thrOal	100	
Eau ou terre	100	
Couronne thrOal	1.000	
Feu ou air	1.000	
Orichalque	10.000	

Equipements

Description	Poids	Description	Poids

Notes

Portrait